Sound Laboratory

ZOOM®

Guitar Effects & Amp Simulator

G5

BEDIENUNGSANLEITUNG

Vielen Dank für den Kauf des ZOOM G5.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um die Funktionen des G5 bis ins Detail kennen zu lernen und das Gerät lange effektiv nutzen zu können.

Bewahren Sie dieses Handbuch als Referenz an einem geeigneten Ort auf.

Inhalt

Gebrauchs- und Sicherheitshinweise 2
Einleitung 3
Begriffe in diesem Handbuch 3
Bezeichnung der Bedienelemente..... 4
Einschalten 7
Effekte einstellen 9
Einsatz des Z-Pedals 12
Auswahl von Patches 14
Speichern von Patches 16
Patch-spezifische Parameter einstellen..... 18
Ändern verschiedener Einstellungen..... 20
Einsatz des Tuners 24
Einsatz der Rhythmen 26
Einsatz des Loopers..... 28
Einsatz des TUBE BOOSTERS 34
Einsatz der Audio-Interface-Funktion..... 35
Aktualisieren der Firmware..... 36
Zurücksetzen des G5 auf die Werkseinstellungen 37
Einrichten des Z-Pedals 38
Effekt-Typen und -Parameter 40
Effekt-Typen und -Parameter für das Z-Pedal ... 59
Fehlerbehebung 62
Spezifikationen 63
Rhythmus-Liste..... 63

© ZOOM CORPORATION

Dieses Dokument darf weder in Teilen noch als Ganzes ohne vorherige Erlaubnis kopiert oder reproduziert werden.

Gebrauchs- und Sicherheitshinweise

SICHERHEITSHINWEISE

Um Schäden zu vermeiden, müssen die in diesem Handbuch durch Warn- und Sicherheitssymbole markierten Warnhinweise und Vorsichtsmaßnahmen beachtet werden. Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:

⚠ **Warnung**	Hier drohen ernsthafte Verletzungen oder Tod.
⚠ **Vorsicht**	Hier drohen Verletzungen oder Schäden am Gerät.

Weitere Symbole

❗	Notwendige (vorgeschriebene) Handlungen
⃠	Verbotene Handlungen

⚠ Warnung

Betrieb über ein Netzteil

❗ Betreiben Sie dieses Gerät immer mit einem ZOOM AD-16 Netzteil.

⃠ Verwenden Sie das Gerät nicht außerhalb der angegebenen Absicherung, Kabelbelegung oder Spannung. Bevor Sie das Gerät in einer Region verwenden, in der die Spannungsversorgung von den auf dem Netzteil angegebenen Werten abweicht, wenden Sie sich an ein Geschäft, das ZOOM-Produkte vertreibt und verwenden ein geeignetes Netzteil.

Modifikationen

⃠ Das Gerät darf nicht geöffnet oder modifiziert werden.

⚠ Vorsichtsmaßnahmen

Produkthinweise

❗ Lassen Sie das Gerät nicht fallen, stoßen Sie es nicht und üben Sie keine übermäßige Kraft aus.

❗ Es dürfen keine Gegenstände oder Flüssigkeiten ins Gerät gelangen.

Betriebsumgebung

Vermeiden Sie einen Betrieb:

⃠ bei besonders hohen oder niedrigen Temperaturen.

⃠ in der Nähe von Heizgeräten, Öfen oder anderen Hitzequellen.

⃠ in hoher Luftfeuchtigkeit oder in der Nähe von Spritzwasser.

⃠ an Orten mit starken Vibrationen.

⃠ in einer staubigen oder verschmutzten Umgebung.

Hinweise zum Netzteil-Betrieb

❗ Wenn Sie das Netzteil aus der Steckdose ziehen, fassen Sie es immer direkt am Steckernetzteil.

❗ Bei Gewitter oder längerer Lagerung ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

Verkabelung der Ein- und Ausgangsbuchsen

❗ Schalten Sie zuerst alle Geräte aus, bevor Sie diese verkabeln.

❗ Ziehen Sie vor dem Transport alle Kabel und das Netzteil vom Gerät ab.

Lautstärke

⃠ Betreiben Sie das Gerät nicht länger mit hoher Lautstärke.

Gebrauchshinweise

Einstreuungen mit anderen elektrischen Geräten

Aus Sicherheitsgründen bietet der G5 größtmöglichen Schutz vor elektromagnetischer Strahlung von innen und außen. Geräte, die gegenüber Interferenzen sehr empfindlich sind oder starke elektromagnetische Strahlung erzeugen, sollten jedoch nicht in der Nähe betrieben werden, da Einstreuungen nicht ausgeschlossen werden können. Stellen Sie den G5 und das betroffene Gerät in solchen Fällen weiter voneinander entfernt auf. Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, also auch beim G5, Fehlfunktionen, Datenverluste und andere Probleme auslösen. Arbeiten Sie stets mit besonderer Vorsicht.

Reinigung

Verwenden Sie zur Reinigung der Oberflächen ein weiches Tuch. Bei Bedarf können Sie ein feuchtes, aber gut ausgewrungenes Tuch verwenden. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsmittel, Wachse oder Lösungsmittel (wie Farbverdünner oder Reinigungsbenzin).

Fehlfunktion

Wenn das Gerät beschädigt wird oder Fehlfunktionen zeigt, ziehen Sie sofort das Netzteil aus der Steckdose, schalten das Gerät aus und ziehen alle Kabel ab. Wenden Sie sich dann mit Informationen wie dem Modellnamen und der Seriennummer des Geräts, einer Beschreibung der Fehlfunktion, Ihrem Namen, Ihrer Adresse und Ihrer Telefonnummer an Ihren Händler bzw. den ZOOM Support.

Urheberrecht

- Windows®, Windows Vista® und Windows® 7 sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Microsoft®.
- Macintosh® und Mac OS® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Apple Inc.
- Alle weiteren Produktnamen, Warenzeichen und in diesem Handbuch erwähnten Firmennamen sind Eigentum ihres jeweiligen Besitzers.

Anmerkung: Alle Warenzeichen sowie registrierte Warenzeichen, die in diesem Handbuch zur Kenntlichmachung genutzt werden, sollen in keiner Weise die Urheberrechte des jeweiligen Besitzers einschränken oder brechen.

Einleitung

Neun Effekte gleichzeitig

Sie können bis zu acht normale Effekte anwählen, anordnen und parallel mit einem Z-Pedal-Effekt verwenden. Mit den SCROLL-Tasten wählen Sie, welche Effekte dargestellt werden.

Neues Z-Pedal

Das neue Z-Pedal ermöglicht eine noch intuitivere Steuerung.

Tube Booster

Der interne Tube Booster verfügt in der Effekt-Ausgangsstufe über eine 12AX7 Röhre.
So können Sie das Signal abschließend boosten und in die Röhrensättigung fahren.

Auf den Rhythmus synchronisierbarer Looper

Der Looper kann sich auf Rhythmen syncen und Phrasen von bis zu 60 Sekunden aufnehmen.

Automatisches Speichern

Die Auto-Save-Funktion speichert verlässlich all Ihre Änderungen.

Kompatibel mit Edit&Share

Verbinden Sie den Effekt mit unserer kostenfreien Editor- und Librarian-Software Edit&Share, um eine Sicherung Ihrer Patches anzulegen und die Effekte per Drag & Drop anzuordnen.
Weitere Informationen zu Edit&Share erhalten Sie auf der ZOOM-Webseite (http://www.zoom.co.jp/).

Begriffe in diesem Handbuch

Patch

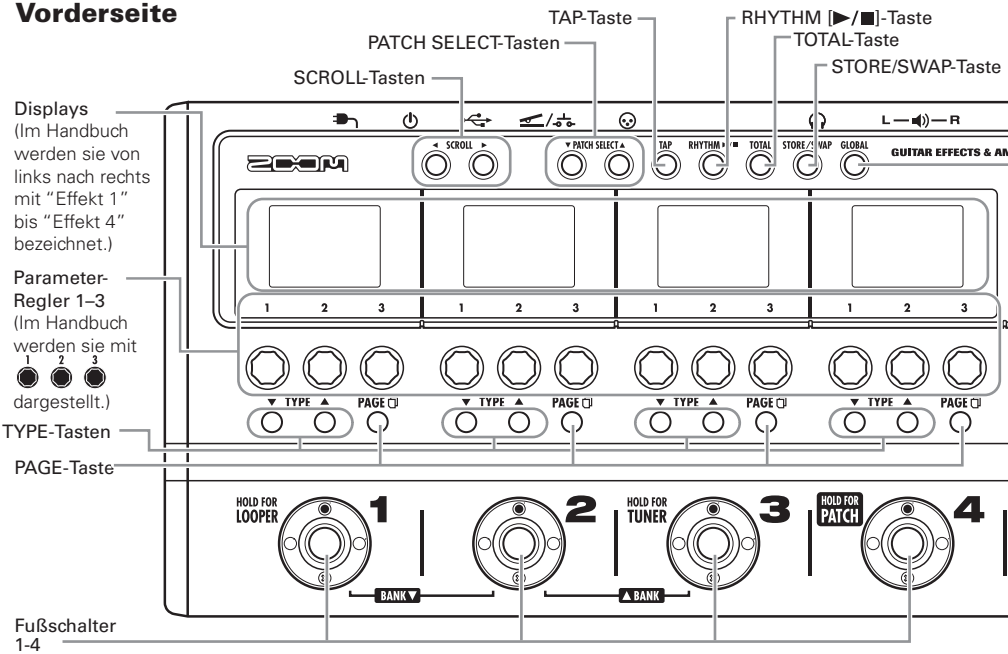
Die ON/OFF- und Parametereinstellungen der Effekte werden als „Patches“ gespeichert.
Sie können Effekt-Gruppen als Patches speichern und laden. Der G5 speichert 297 Patches.

Bank

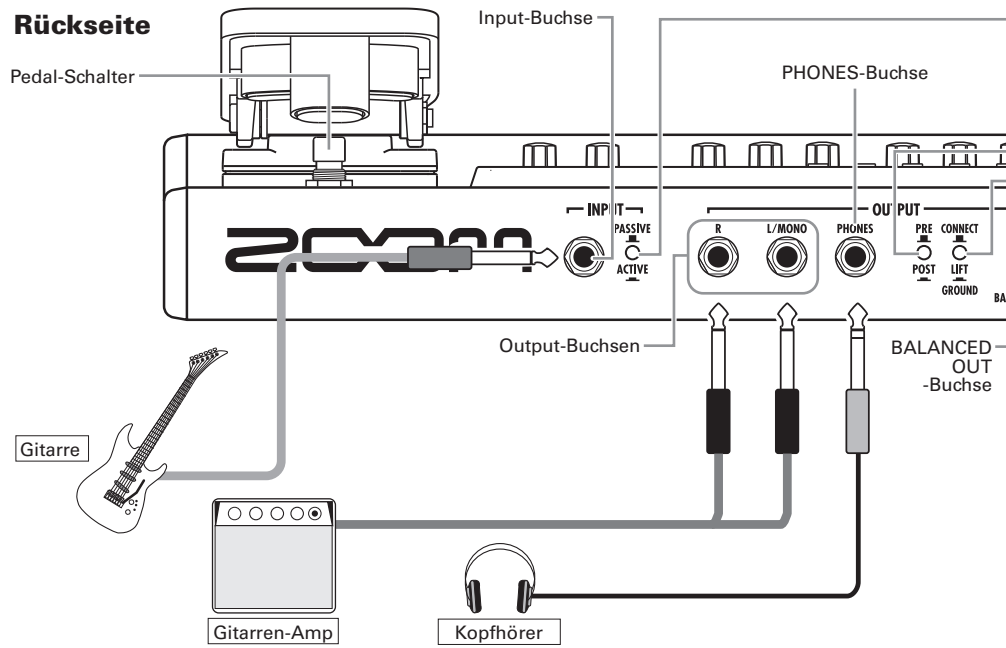
Eine Kombination aus 3 Patches wird als „Bank“ bezeichnet.
Insgesamt stehen 99 Bänke (01 - 99) zur Verfügung.

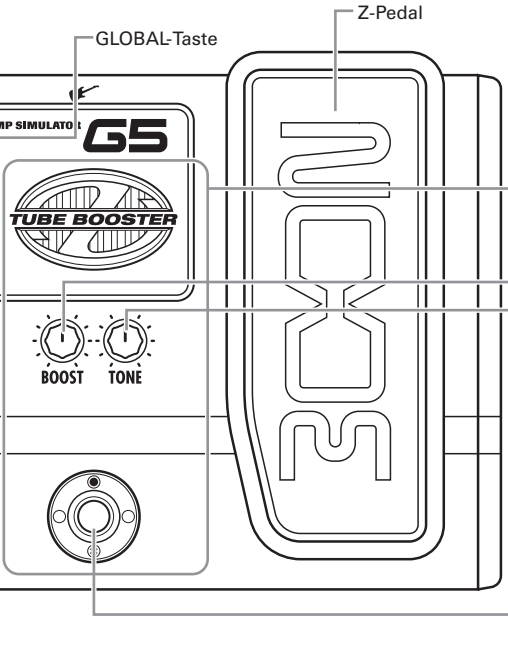
Bezeichnung der Bedienelemente

Vorderseite

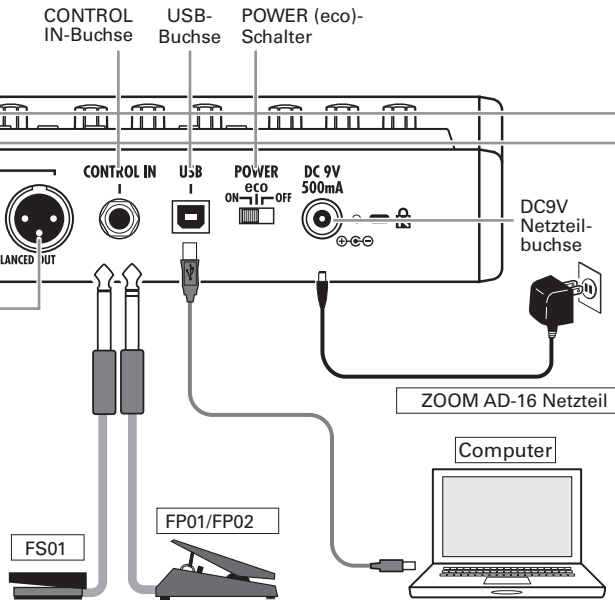


Rückseite





ACTIVE/PASSIVE-Schalter
Mit diesem Schalter passen Sie den Eingang an.
Wählen Sie "ACTIVE" (gedrückt), wenn Sie ein Effektgerät zwischen der Gitarre und dem G5 einschleifen oder eine Gitarre mit aktiven Pickups direkt anschließen.
Wählen Sie "PASSIVE" (nicht gedrückt), wenn Sie eine Gitarre mit passiven Pickups verwenden.

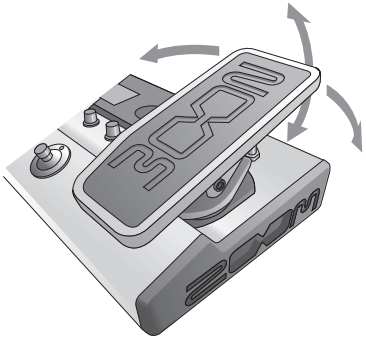


PRE/POST-Schalter
Mit diesem Schalter wählen Sie den Abgriff für die Buchse BALANCED OUT.
In der Stellung "POST" (gedrückt) wird das Signal hinter den Effekten abgegriffen, in der Stellung "PRE" (nicht gedrückt) davor.

GROUND-Schalter
Mit diesem Schalter verbinden bzw. trennen Sie die Buchse BALANCED OUT und den Massepunkt. In der Stellung "LIFT" (gdrückt) trennen Sie den Signalpfad vom Massepunkt, mit "CONNECT" (nicht gedrückt) verbinden Sie Pin 3 mit der Masse.

Einsatz des Z-Pedals

Das neue Z-Pedal kann nicht nur auf- und abwärts, sondern auch nach links und rechts bewegt werden. In Verbindung mit einem Z-Pedal-Effekt können Sie die Effekte intuitiver steuern.

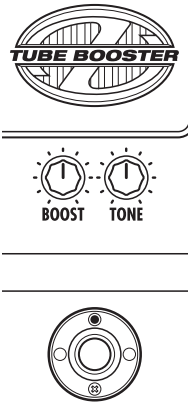


HINWEIS

- Auf Seite 12 lesen Sie, wie Sie das Z-Pedal einrichten, und auf Seite 38, wie Sie es einstellen.

Einsatz des TUBE BOOSTERS

Dieser Booster nutzt eine 12AX7 Röhre, die in der Vorstufe zahlreicher Gitarren-Amps zum Einsatz kommt und eine Verstärkung von +16 dB liefert. Wenn Sie den Booster bei einer Lead-Passage aktivieren, können Sie Ihren Gitarren-Amp massiv übersteuern und so einen enormen Pegel erzielen.

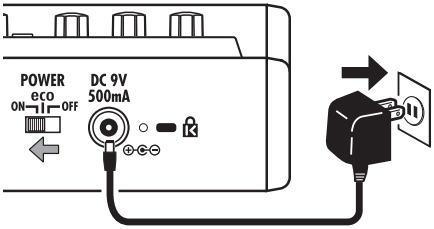


Einschalten

So schalten Sie das Gerät ein

- Drehen Sie die Lautstärke des Verstärkers ganz herunter.

- Schließen Sie das Netzteil an, bevor Sie den POWER-Schalter auf ON stellen.



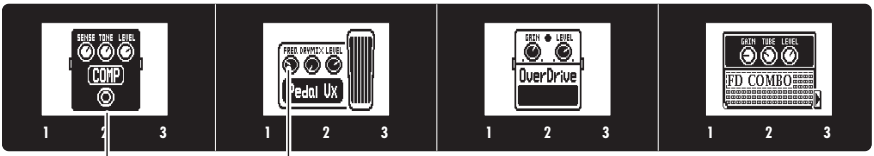
- Schalten Sie den Verstärker ein und drehen Sie die Lautstärke auf.

Verwenden der eco-Stellung des POWER-Schalters

In der Stellung eco schaltet sich der GS automatisch aus, wenn für 10 Stunden nicht benutzt wurde.
Wenn das Gerät ständig angeschaltet sein soll, stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.

Display-Informationen

■ Die Home-Screens zeigen das aktuelle Patch



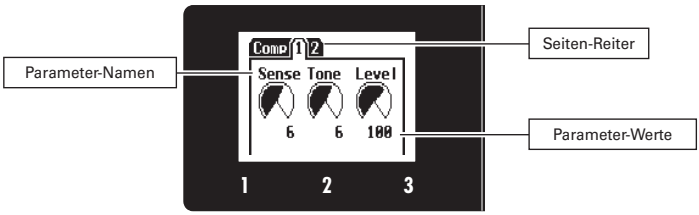
Darstellung des gewählten Effekts

Virtueller Regler

HINWEIS

- Die Stellungen der virtuellen Regler ändern sich auf Basis der Parameterwerte.

■ Die Edit-Screens zeigen die Parameter, die editiert werden



Parameter-Namen

Seiten-Reiter

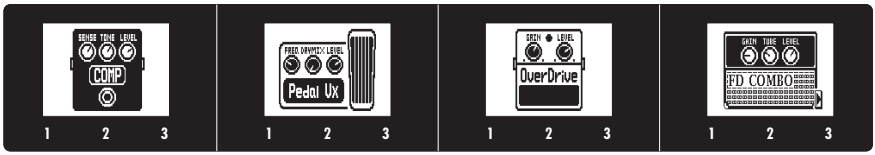
Parameter-Werte

HINWEIS

- Wenn vier oder mehr Parameter eingestellt werden können, werden mehrere Seiten-Reiter eingeblendet.

Effekte einstellen

Stellen Sie sicher, dass die Home-Screens eingeblendet werden.



1 So schalten Sie einen Effekt AN und AUS

- Drücken Sie

.

- Dadurch wird der Effekt an-/abgeschaltet.

ANMERKUNG

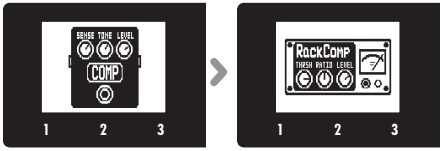
- Der in einem Display dargestellte Effekt ist AKTIV, wenn die LED des zugehörigen Fußschalters leuchtet.
- Der in einem Display dargestellte Effekt ist INAKTIV, wenn die LED des zugehörigen Fußschalters nicht leuchtet.

2 So wählen Sie einen Effekt-Typen

- Drücken Sie

.

- Dadurch ändern Sie den Effekt-Typ.



HINWEIS

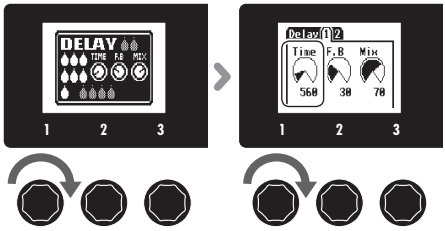
- Im Abschnitt ab Seite 40 sind die Effekt-Typen und -Parameter beschrieben.
- Lesen Sie dazu den Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter für das Z-Pedal“
- Einstellungen werden automatisch gespeichert.

WEITER>>>

3 So stellen Sie Parameter ein

- Drehen Sie 1 , 2 und 3 .

- Der Edit-Screen wird eingeblendet: Hier können Sie Parameter einstellen.



ANMERKUNG

- Time, Rate und einige andere Effektparameter können in Notenwerten eingegeben werden, die sich auf das Tempo synchronisieren.

4 So wechseln Sie die Seite

- Drücken Sie PAGE .

- Die nächste Seite wird geöffnet.

Leistungsgrenze für Effekte

Im **GS** können Sie bis zu neun Effekte beliebig kombinieren, allerdings wird eventuell die Prozessorleistung überschritten, sofern Sie Effekt-Typen mit hohem Ressourcenbedarf (wie die Amp-Models) kombinieren. In diesem Fall wird „DSP FULL" eingeblendet und alle Effekte werden auf Bypass geschaltet. In diesem Fall tauschen Sie einige Effekt-Typen aus oder schalten sie auf THRU.

ANMERKUNG

- Ein Effekt belegt unabhängig davon, ob er aktiv oder inaktiv ist, dieselbe Prozessorleistung.

HINWEIS

- Drücken und halten Sie PAGE für eine Sekunde, um den Effekt auf THRU bzw. Bypass zu schalten.

5 So scrollen Sie durch die dargestellten Effekte

• Drücken Sie SCROLL ◄ ►.

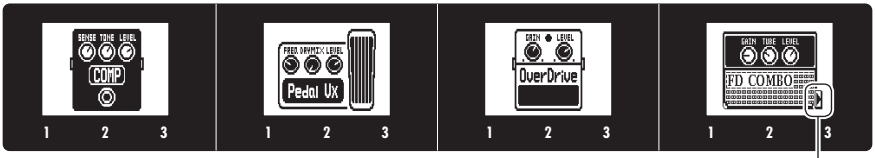
Beispiel: Drücken Sie ►

HINWEIS

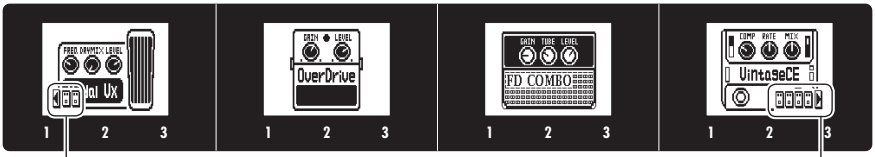
Sie können auch mit den Fußschaltern scrollen.

• Links: Drücken Sie 1 und 2 gleichzeitig.

• Rechts: Drücken Sie 3 und 4 gleichzeitig.



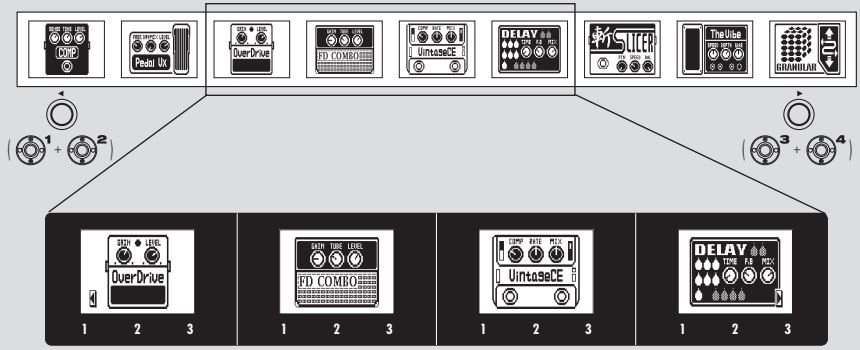
Weist auf weitere Effekte in dieser Richtung hin



Zeigt die Anzahl der verborgenen Effekte in dieser Richtung an

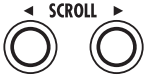
Über das Scrollen der Effekte

Im GS können Sie bis zu neun Effekte anordnen und parallel betreiben: acht herkömmliche sowie einen Z-Pedal-Effekt. Das Display blendet jeweils vier dieser Effekte ein. Durch Scrollen können Sie andere Bereiche der Kette und somit Effekte darstellen, die bisher eventuell verborgen waren.



Einsatz des Z-Pedals

1 So wählen Sie einen Z-Pedal-Effekt

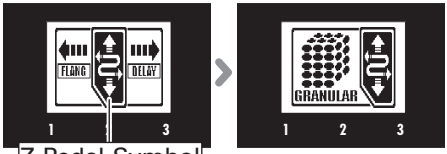
- Drücken Sie 

, um den Z-Pedal-Effekt anzuzeigen.

- Drücken Sie

.

- Dadurch ändern Sie den Effekt-Typ.



Z-Pedal-Symbol

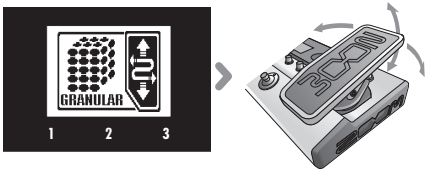
HINWEIS

- Ein Z-Pedal-Symbol erscheint bei Z-Pedal-Effekten.
- Informationen zu den Effekt-Typen für das Z-Pedal finden Sie im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter für das Z-Pedal“

2 So stellen Sie den Z-Pedal-Effekt ein

- Wählen Sie einen Z-Pedal-Effekt.

- Die Funktionen werden dem Z-Pedal automatisch zugewiesen.



ANMERKUNG

- Wenn Sie einen herkömmlichen Pedal-Effekt auswählen, wird die Funktion automatisch der Auf-/Abwärts-Steuerung des Z-Pedals zugeordnet. Im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter“ lesen Sie, welche Parameter automatisch zugeordnet werden.

3 So passen Sie das Z-Pedal an

- Drücken Sie

.

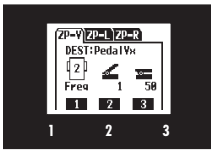
- Der Screen CUSTOM wird geöffnet.

ANMERKUNG

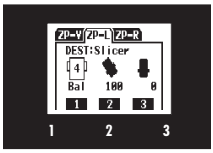
- Mit der Option CUSTOM können Sie Effekt-Parameter nach Belieben mit dem Z-Pedal steuern.
- Im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter“ lesen Sie, welche Parameter zugewiesen werden können.

■ So wählen Sie die Pedal-Richtung, um sie einzurichten

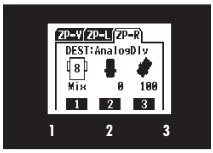
- Drücken Sie PAGE, um die Pedal-Richtung auszuwählen.



Oben und unten



Links



Rechts

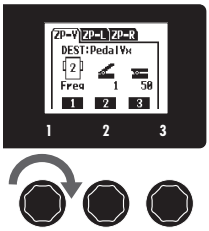
HINWEIS

- Die Bewegungsrichtung Auf- und Abwärts kann auch zum Ein- und Ausschalten eines Effekts über den Pedal-Schalter genutzt werden.

■ So wählen Sie den zu steuernden Parameter aus

- Drehen Sie 1.

- Die zuweisbaren Effekt-Parameter werden dargestellt.



HINWEIS

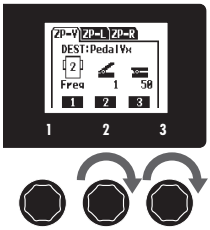
- INPUT VOL: steuert den Eingangspegel.
- OUTPUT VOL: steuert den Ausgangspegel (hat aber keinen Einfluss auf die Lautstärke der Rhythmus- oder Looper-Funktion).
- NO ASSIGN: Der aktuellen Richtung ist keine Funktion zugewiesen.

ANMERKUNG

- Einzelheiten zu den Funktionen, die jedem Effekt zugewiesen werden können, finden Sie im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter".

■ Stellen Sie den Parameterbereich für die Pedalsteuerung ein

- Drehen Sie 2, um den Minimalwert einzustellen.
- Drehen Sie 3, um den Maximalwert einzustellen.

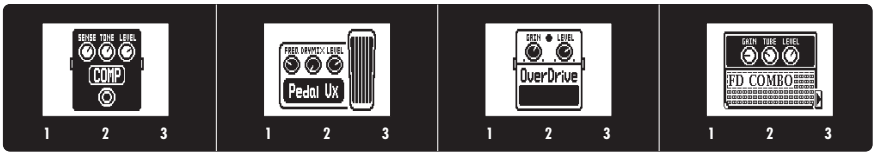


HINWEIS

- Der Minimalwert kann höher als der Maximalwert eingestellt werden. Dann wird der Effekt beim Treten des Pedals schwächer und beim Öffnen des Pedals stärker.

Auswahl von Patches

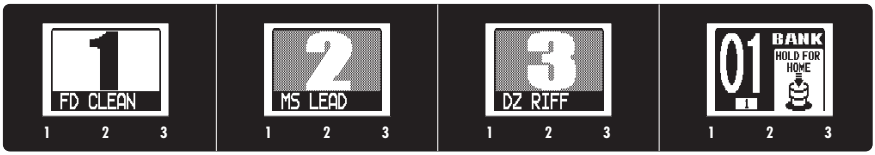
Stellen Sie sicher, dass der Home-Screen eingeblendet wird.



1 So aktivieren Sie die Patch-Auswahl

- Drücken und halten Sie HOLD FOR PATCH 4 für 1 Sekunde.

- Effekt 1–3 zeigen die Patch-Nummer und den Namen, während Effekt 4 die Bank-Nummer einblendet.



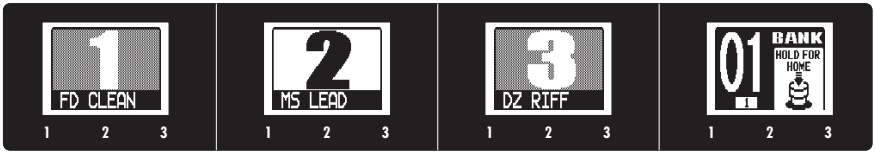
2 So wechseln Sie das Patch

- Drücken Sie 1, 2 oder 3.

HINWEIS

- Sie können Patches auch mit ▼PATCH SELECT▲ ändern.

- Das Patch wird geändert.

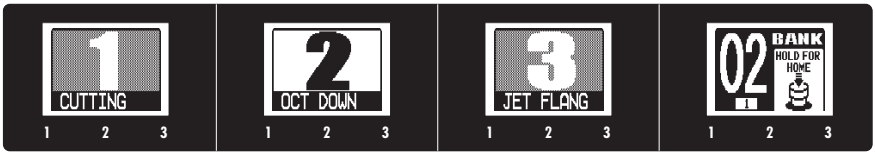


Angewähltes Patch

3 So wechseln Sie die Bank

- Drücken Sie und gleichzeitig, um die niedrigere Bank zu öffnen.
- Drücken Sie und gleichzeitig, um die höhere Bank zu öffnen.
- Drehen Sie in Effekt 4.

- Die Bank-Nummer ändert sich.

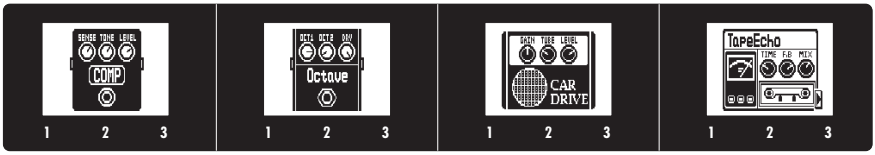


ANMERKUNG

- Wenn Sie zwei Fußschalter gleichzeitig drücken, kann der Sound eventuell von dem Fußschalter beeinflusst werden, den Sie etwas früher auslösen. Um das zu verhindern, sollten Sie beim Umschalten der Bank nicht spielen.

4 So kehren Sie zu den Haupt-Screens zurück

- Drücken und halten Sie für 1 Sekunde.



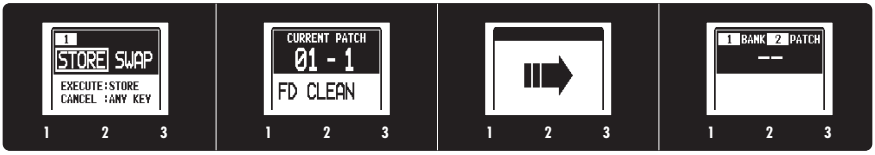
Speichern von Patches

Der **GS** speichert die Einstellungen automatisch, wenn Parameter eingestellt werden.

1 So speichern Sie ein Patch oder swappen es mit einem anderen Patch

- Drücken Sie STORE/SWAP .

- STORE/SWAP blinkt und der folgende Screen wird eingeblendet.



Angewähltes Patch

Speicher-/Swap-Ziel für das Patch

2 So bestimmen Sie, ob das Patch gespeichert oder geswappt wird

- Drehen Sie 1 in Effekt 1.

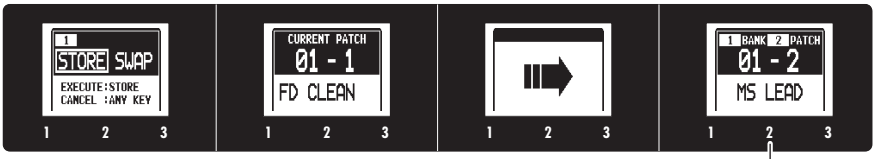
Store

Swap

3 So bestimmen Sie, wohin das Patch gespeichert oder geswappt wird

■ So wechseln Sie die Ziel-Patch-Nummer

• Drehen Sie 2 in Effekt 4.

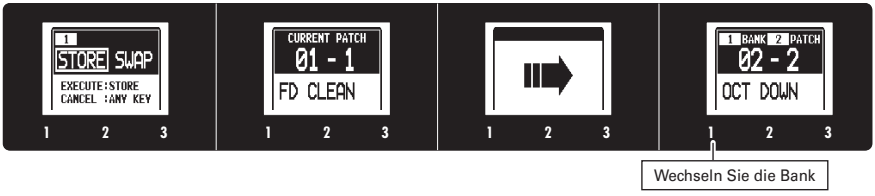


ANMERKUNG

- Das aktive Patch steht nicht als Ziel zur Verfügung.
- Die aktuellen Einstellungen werden automatisch gespeichert.

■ So wechseln Sie die Bank

• Drehen Sie 1 in Effekt 4.



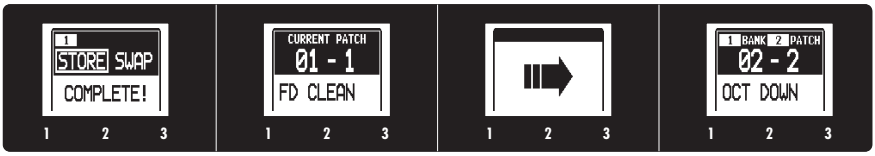
4 So schließen Sie das Speichern/Swappen eines Patches ab

• Drücken Sie STORE/SWAP .

HINWEIS

- Um abzubrechen, drücken Sie eine beliebige Taste außer STORE/SWAP .

• Nachdem „COMPLETE!“ im Display erscheint, wird das Store/Swap-Patch geöffnet.



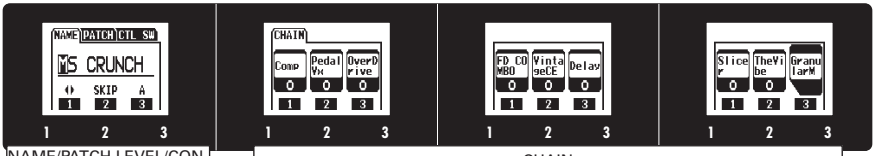
Patch-spezifische Parameter einstellen

1 So aktivieren Sie das TOTAL-Menü

- Drücken Sie TOTAL.

ANMERKUNG

- Die TOTAL-Parametereinstellungen werden für jedes Patch gespeichert.
- Mit der CHAIN-Funktion ändern Sie die Effekt-Reihenfolge (siehe S. 19).

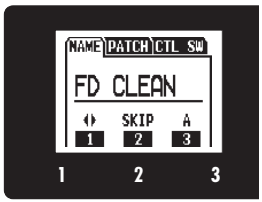


NAME/PATCH LEVEL/CONTROL SWITCH

CHAIN

2 So ändern Sie den Patch-Namen

- Drehen Sie 1, 2 und 3 in Effekt 1.



1 : Mit 1 bewegen Sie den Cursor.

SKIP 2 : Mit 2 wechseln Sie zwischen den Zeichen/Symbolen.

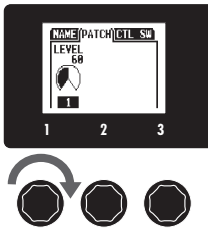
A 3 : Mit 3 ändern Sie das Zeichen.

ANMERKUNG

- Folgende Zeichen und Symbole stehen zur Verfügung:
  ! # $ % & ' () +, -. ; = @ [] ^ _ ` { } ~A–Z, a–z, 0–9, (Leerzeichen)

3 So passen Sie den Patch-Pegel an

- Drücken Sie PAGE und drehen Sie 1 in Effekt 1.



ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0 – 120.

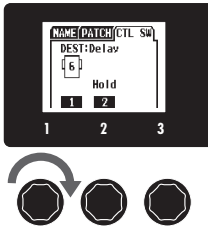
HINWEIS

- Um die Gesamtlautstärke aller Patches zu ändern, stellen Sie den Master Level ein (siehe Seite 20).

4 So richten Sie die Funktion für einen optionalen Fußschalter ein

- Drücken Sie PAGE und drehen Sie 1 in Effekt 1.

- Die zuweisbaren Effekt-Funktionen werden dargestellt.



HINWEIS

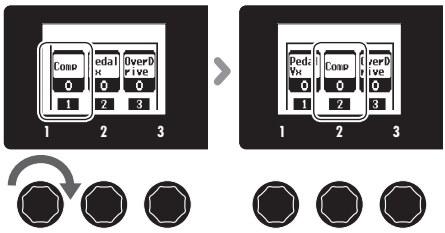
- BYPASS/MUTE: Schaltet den Effekt auf Bypass oder stumm.
- TAP TEMPO: Drücken Sie den Fußschalter wiederholt im gewünschten Tempo, um das Tempo für die Rhythmus-Funktion, den Looper und die Effekte einzugeben.
- NO ASSIGN: Dem Fußschalter ist keine Funktion zugewiesen.
- Wenn der Parameter mehrere Funktionen bietet, wählen Sie die gewünschte Funktion mit 2 aus.

ANMERKUNG

- Damit diese Funktionen genutzt werden können, muss auch der jeweilige Effekt aktiviert sein (ON).
- Einzelheiten zu den Funktionen, die jedem Effekt zugewiesen werden können, finden Sie im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter".
- Sie können auch ein Expression-Pedal (FP01/FP02) anschließen und damit die Lautstärke steuern.

5 So ändern Sie die Effekt-Reihenfolge

- Drehen Sie 1, 2 und 3 in den Effekten 2 – 4, um die Effekt-Positionen zu ändern.



HINWEIS

- Inaktive Effekte werden ausgegraut.

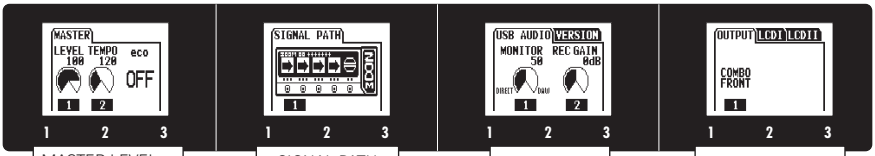
6 So verlassen Sie das TOTAL-Menü

- Drücken Sie TOTAL.

Ändern verschiedener Einstellungen

1 So aktivieren Sie das GLOBAL-Menü

- Drücken Sie GLOBAL.



MASTER LEVEL
MASTER TEMPO
eco

SIGNAL PATH

USB AUDIO
VERSION

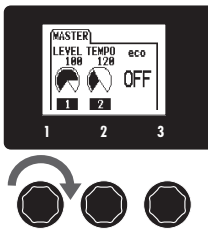
OUTPUT
LCD CONTRAST

ANMERKUNG

- Globale Parametereinstellungen betreffen alle Patches.

2 So passen Sie den Master-Pegel an

- Drehen Sie 1 von Effekt 1.

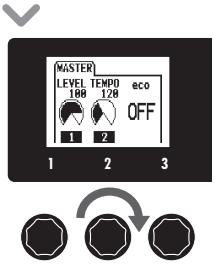


ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0 – 120.

3 So stellen Sie das Master-Tempo ein

• Drehen Sie 2 von Effekt 1.

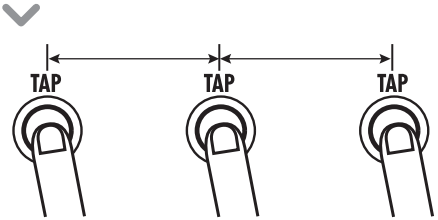


ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 40 – 250.
- Diese Tempo-Einstellung ist für jeden Effekt, alle Rhythmen und den Looper gültig.

■ So stellen Sie das Tempo über das Tapping ein

• Drücken Sie TAP zwei- oder mehrmals im gewünschten Tempo.

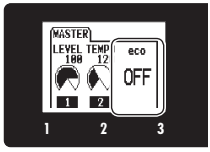


HINWEIS

- Sie können das Tempo über den (optionalen) Fußschalter FS01 eingeben (siehe Seite 19).

4 So prüfen Sie den Status des eco-Modus

• Die ON/OFF-Stellung des eco-Modus wird rechts neben dem Master Tempo eingeblendet.



WEITER>>>

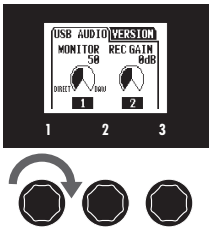
5 So ändern Sie die Signalflussrichtung

- Drehen Sie 1 von Effekt 2.

- So ändern Sie die Signalflussrichtung.

6 So passen Sie das Mischungsverhältnis zum Abhören von USB-Audio an

- Drehen Sie 1 von Effekt 3.

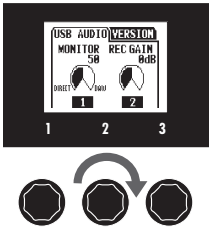


ANMERKUNG

- Steuert das Mischungsverhältnis zwischen den von einem angeschlossenen Computer ausgegebenen (DAW) und den am Signaleingang anliegenden und im Gerät bearbeiteten (DIRECT) Signalen.
- Der Einstellbereich ist 0 – 100.
- Stellen Sie als Wert 0 ein, wenn Sie nur das DIRECT-Signal hören möchten. Bei dem Wert 100 hören Sie nur das DAW-Signal ab.

7 So stellen Sie den Aufnahmepegel ein

- Drehen Sie 2 in Effekt 3.



ANMERKUNG

- Steuert den Pegel des an die DAW-Software (Computer) ausgegebenen Signals.
- Der Einstellbereich ist ±6 dB.

8 So überprüfen Sie die Firmware-Versionen

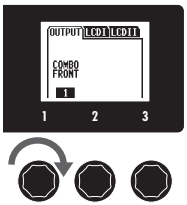
- Drücken Sie PAGE von Effekt 3.

HINWEIS

- Die aktuelle Systemsoftware (Firmware) finden Sie auf der ZOOM-Webseite (http://www.zoom.co.jp).

9 So wählen Sie angeschlossene Geräte aus

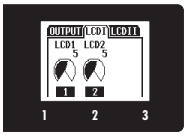
- Drehen Sie 1 in Effekt 4.



Parameterwert	Bedeutung
DIRECT	Zum Betrieb mit einem Kopfhörer oder Monitor
COMBO FRONT	Zum Betrieb an einem Combo-Verstärkereingang
STACK FRONT	Zum Betrieb an einem Topteil-Verstärkereingang
COMBO POWER AMP	Zum Betrieb am Return eines Combo-Verstärkers
STACK POWER AMP	Zum Betrieb am Return eines Topteil-Verstärkers

10 So stellen Sie den Display-Kontrast ein

- Drücken Sie PAGE in Effekt 4, um den Reiter LCDI oder LCDII zu öffnen.
- Drehen Sie für LCD1–LCD4.



Seite	Anzeige	Eingestelltes Display
LCDI	LCD1	Effekt 1
	LCD2	Effekt 2
LCDII	LCD3	Effekt 3
	LCD4	Effekt 4

11 So verlassen Sie das GLOBAL-Menü

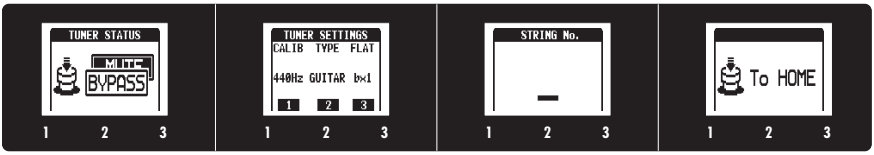
- Drücken Sie GLOBAL.

Einsatz des Tuners

1 So aktivieren Sie den Tuner

- Drücken und halten Sie

für 1 Sekunde.



HINWEIS

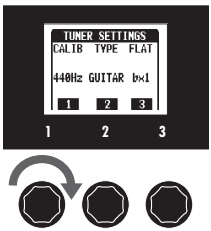
- Drücken Sie

, um zwischen den Einstellungen BYPASS und MUTE umzuschalten.

2 So ändern Sie die Referenztonhöhe des Tuners

- Drehen Sie

von Effekt 2.



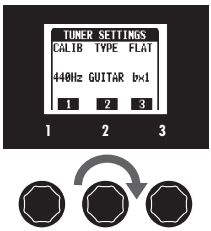
ANMERKUNG

- Die Referenztonhöhe für das mittlere A kann zwischen 435 und 445 Hz eingestellt werden.
- Die Einstellung für die Referenztonhöhe bleibt auch bei ausgeschaltetem Gerät erhalten.

3 So wählen Sie den Tuner-Typ aus

- Drehen Sie

von Effekt 2.



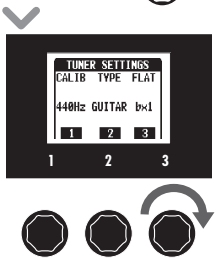
CHROMATIC
Der chromatische Tuner zeigt die nächste Tonhöhe (Halbton) an und wie stark das Eingangssignal von dieser Tonhöhe abweicht.

Andere Tuner-Typen
Abhängig vom gewählten Typ wird der nächste Saitenname angezeigt und wie stark das Eingangssignal von dieser Tonhöhe abweicht. Sie können zwischen den folgenden Stimmungen wählen.

Anzeige	Bedeutung	Saiten-Nummer/Notenname						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Standard-Stimmung für alle Gitarren inklusive 7-Saiter	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Die leeren Saiten sind auf einen A-Akkord gestimmt	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Die leeren Saiten sind auf einen D-Akkord gestimmt	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Die leeren Saiten sind auf einen E-Akkord gestimmt	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Die leeren Saiten sind auf einen G-Akkord gestimmt	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Diese alternierende Stimmung wird oft für Tapping etc. benutzt.	-	D	A	D	G	A	D

4 So verwenden Sie eine Dropped-Stimmung

• Drehen Sie 3 in Effekt 2.



ANMERKUNG

- Sie können die Stimmung um einen (♭×1), zwei (♭×2) oder drei (♭×3) Halbtöne absenken.
- Wenn Sie für TYPE die Einstellung CHROMATIC wählen, können Sie keine Dropped-Stimmung verwenden.

5 So stimmen Sie eine Gitarre

• Spielen Sie eine leere Saite und stimmen Sie diese.

■ Chromatischer Tuner

Der Name der nächsten Note sowie die Tonhöhenabweichung werden angezeigt.

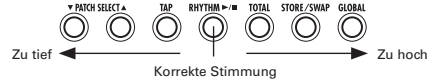
Zu tief | Korrekt | Zu hoch

■ Andere Tuner

Die Nummer der nächsten Saite sowie die Tonhöhenabweichung werden angezeigt.

Zu tief | Korrekt | Zu hoch

HINWEIS

- Die Genauigkeit der Stimmung wird auch über die leuchtenden Tasten über den Displays angegeben.

6 So schließen Sie das Stimmen ab

• Drücken Sie 2, 3 oder 4.

Einsatz der Rhythmen

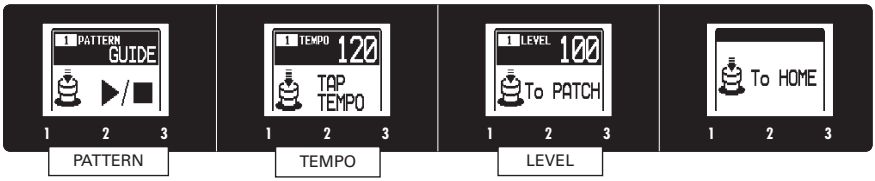
1 So aktivieren Sie einen Rhythmus

- Drücken Sie RHYTHM ▶/■ .

HINWEIS

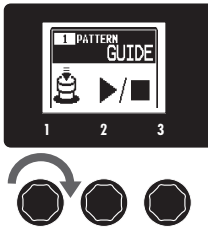
- Sie können ein Rhythmus-Pattern parallel mit dem Looper verwenden.

- Die Wiedergabe des Rhythmus-Patterns beginnt und der Screen mit den Rhythmus-Einstellungen wird eingeblendet.



2 So wählen Sie ein Rhythmus-Pattern

- Drehen Sie 1 von Effekt 1.

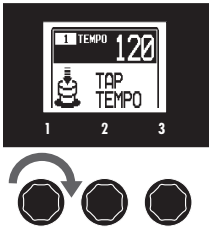


ANMERKUNG

- Auf Seite 63 sind die Pattern-Typen aufgelistet.

3 So stellen Sie das Tempo ein

- Drehen Sie 1 von Effekt 2.



HINWEIS

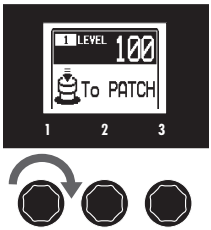
- Sie können das Tempo auch über 2 oder TAP einstellen.

ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 40 – 250.
- Diese Tempo-Einstellung ist für jeden Effekt, alle Rhythmen und den Looper gültig.

4 So passen Sie die Rhythmus-Lautstärke an

- Drehen Sie 1 in Effekt 3.



ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0 – 100.

5 So halten Sie die Rhythmus-Wiedergabe an

- Drücken Sie 1.

HINWEIS

- Drücken Sie 1 erneut, um die Rhythmus-Wiedergabe wieder zu starten.

6 So schließen Sie die Rhythmus-Einstellung ab

■ So stoppen Sie die Rhythmus-Wiedergabe und kehren zum vorherigen Screen zurück

- Drücken Sie RHYTHM ►/■.

■ So wählen Sie ein Patch bei aktiver Rhythmus-Wiedergabe an

- Drücken Sie 3.

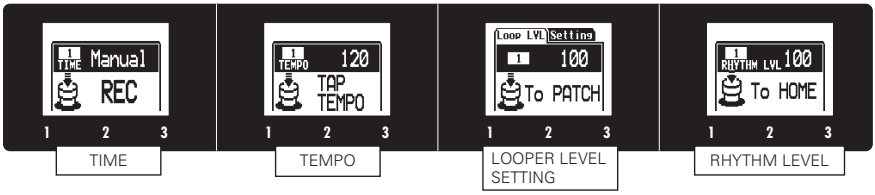
■ So kehren Sie bei aktiver Rhythmus-Wiedergabe zu den Home-Screens zurück

- Drücken Sie 4.

Einsatz des Loopers

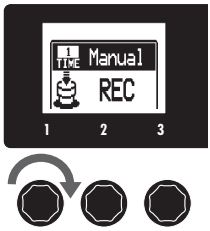
1 So aktivieren Sie den Looper

- Drücken und halten Sie HOLD FOR LOOPER 1 für 1 Sekunde.



2 So stellen Sie die Aufnahmezeit ein

- Drehen Sie 1 von Effekt 1.



Manual
Starten und stoppen Sie die Aufnahme mit dem Fußschalter.

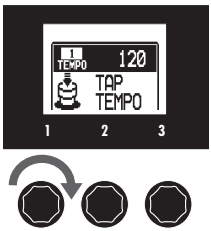
Notenwert
Stellen Sie die Aufnahmezeit durch Eingabe des Tempos und der Anzahl der Viertelnoten ein.

ANMERKUNG

- Der Looper kann Sequenzen zwischen 1,5 und 60 Sekunden aufnehmen (bei aktiver UNDO-Funktion 30 Sekunden).
- Wenn die Einstellung nicht in diesem Bereich liegt, wird sie automatisch angepasst.
- Eine Änderung der TIME-Einstellung löscht den aufgenommenen Loop.

3 So stellen Sie das Tempo ein

- Drehen Sie 1 von Effekt 2.



HINWEIS

- Sie können das Tempo auch über TAP einstellen.
- Solange kein Loop aufgenommen wurde, können Sie mit 2 das Tempo eintippen.

ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 40 – 250.
- Eine Änderung des Tempos löscht den aufgenommenen Loop.
- Die Tempo-Einstellung ist für alle Effekte, Rhythmen und den Looper gültig.

4 So nehmen Sie Phrasen auf und geben sie wieder

- Drücken Sie .

Aufnahmebereit → Aufnahme →→→ Loop-Wiedergabe

■ In der Einstellung „Manual“

- Wenn erneut gedrückt oder die maximale Aufnahmedauer erreicht wird, beginnt die Loop-Wiedergabe (und im Display erscheint „PLAY“).

■ In der Einstellung für Notenwerte

- Die Aufnahme wird für die eingestellte Dauer fortgesetzt. Anschließend beginnt die Loop-Wiedergabe (und im Display erscheint „PLAY“).

HINWEIS

- Mit brechen Sie die laufenden Aufnahme ab.

ANMERKUNG

- Wenn Sie einen Rhythmus ausgewählt haben, beginnt die Aufnahme nach dem Vorzähler.
- Bei einem Rhythmus wird die Aufnahmedauer quantisiert: Die Loop-Aufnahme endet auch dann im Rhythmus, wenn Sie die Aufnahme nicht ganz exakt am Endpunkt stoppen.

5 So beenden Sie die Loop-Wiedergabe

- Drücken Sie .

6 So overdubben Sie einen aufgenommenen Loop

■ So starten Sie das Overdubbing

- Drücken Sie während der Loop-Wiedergabe

.

Loop-Wiedergabe

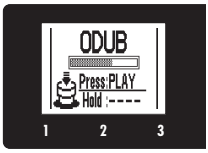
Overdubbing

■ So beenden Sie das Overdubbing

- Drücken Sie

erneut.

Overdubbing



Loop-Wiedergabe

7 So löschen Sie den Loop

- Drücken und halten Sie

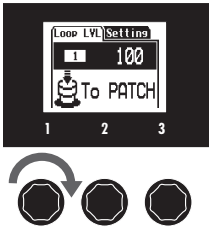
für 1 Sekunde.

- Im Display erscheint „CLEAR".

8 So passen Sie die Loop-Lautstärke an

■ So stellen Sie die Lautstärke der Loop-Phrase ein

• Drehen Sie 1 von Effekt 3.

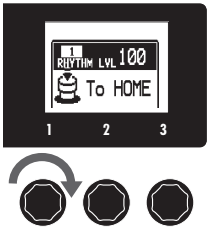


ANMERKUNG

• Der Einstellbereich ist 0 – 100.

■ So stellen Sie die Rhythmus-Lautstärke ein

• Drehen Sie 1 von Effekt 4.



ANMERKUNG

• Der Einstellbereich ist 0 – 100.

9 So stellen Sie andere Screens dar

■ Sie können Patches während der Loop-Wiedergabe auswählen

• Drücken Sie 3.

■ So kehren Sie bei aktiver Loop-Wiedergabe zu den Home-Screens zurück

• Drücken Sie 4.

ANMERKUNG

• Wenn Sie zu den Haupt-Screens zurückkehren, wird der Loop nicht gelöscht.

• Wenn Sie das Gerät ausschalten (OFF), wird der Loop gelöscht.

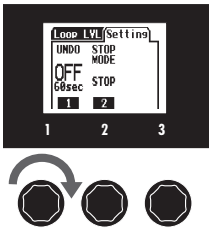
WEITER>>>

10 So ändern Sie die Looper-Einstellungen

- Drücken Sie PAGE ○ von Effekt 3.

■ So aktivieren Sie die Undo-Funktion

- Drehen Sie 1 in Effekt 3.



ANMERKUNG

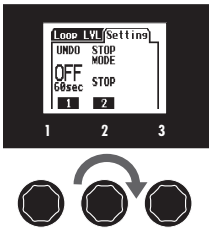
- Bei aktiver UNDO-Funktion beträgt die Aufnahmedauer maximal 30 Sekunden.

HINWEIS

- Bei aktiver UNDO-Funktion können Sie den letzten Overdub löschen, indem Sie 1 1 Sekunde lang drücken. Nach dem Undo können Sie den gelöschten Overdub wiederherstellen (Redo), indem Sie 1 nochmals für eine Sekunde drücken.

■ So wählen Sie den STOP MODE aus

• Drehen Sie 2 von Effekt 3.



STOP MODE	Wie die Loop-Wiedergabe anhält
STOP	Die Wiedergabe endet sofort
FINISH	Die Wiedergabe endet am Loop-Ende
FADE OUT	Die Wiedergabe endet nach dem Ausfaden

HINWEIS

• Auch wenn die Optionen FINISH oder FADE OUT eingestellt sind, können Sie die Loop-Wiedergabe jederzeit stoppen, indem Sie 2 erneut drücken.

Einsatz des TUBE BOOSTERS

1 So schalten Sie den TUBE BOOSTER an/aus

- Drücken Sie im TUBE BOOSTER.

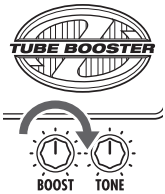
- Dadurch schalten Sie den TUBE BOOSTER an oder aus.

ANMERKUNG

- In der Aufwärmphase der Röhre gibt der TUBE BOOSTER für etwa 5 Sekunden kein Signal aus.
- Über USB Audio aufgenommene Signale können nicht mit dem TUBE BOOSTER verstärkt werden.
- Die ON/OFF-Stellung des TUBE BOOSTERS wird nicht gespeichert. Nach dem Einschalten ist er immer inaktiv.

2 So stellen Sie die Verstärkung des TUBE BOOSTERS ein

- Drehen Sie .



ANMERKUNG

- Der TUBE BOOSTER bietet eine Verstärkung von 0 – 16 dB.

3 So stellen Sie den Klang des TUBE BOOSTERS ein

- Drehen Sie .

ANMERKUNG

- Je mehr Sie den TONE-Regler nach links drehen, desto stärker werden die Höhenanteile gedämpft.

Einsatz der Audio-Interface-Funktion

Dieses Gerät kann mit Computern mit den folgenden Betriebssystemen benutzt werden.

■ Kompatible Betriebssysteme

Windows

Windows® XP SP3 (32 Bit) oder aktueller

Windows® Vista SP1 (32 Bit, 64 Bit) oder aktueller

Windows® 7 (32 Bit, 64 Bit)

32 Bit: Intel® Pentium® 4 1,8GHz oder schneller, 1 GB RAM oder mehr

64 Bit: Intel® Pentium® DualCore 2,7GHz oder schneller, 2 GB RAM oder mehr

Mac

OS X 10.5/10.6/10.7

Intel® CoreDuo 1,83 GHz oder schneller

1 GB RAM oder mehr

■ Quantisierung (Bit-Rate)

16 Bit

■ Samplingfrequenz

44,1 kHz

Einzelheiten zur Aufnahme, Wiedergabe sowie zu anderen Funktionen finden Sie in der mitgelieferten Kurzanleitung.

HINWEIS

- Sie können die Balance zwischen dem GS und den Signalen des Computers einstellen (siehe Seite 22).
- Sie können den Aufnahmepegel einstellen (siehe Seite 22).

ANMERKUNG

- Um das von Ihrer DAW-Software bearbeitete Signal der angeschlossenen Gitarre abzuhören, stellen Sie die Balance für USB AUDIO MONITOR auf den Wert 100 ein (siehe Seite 22).
  Bei anderen Einstellungen klingt das Ausgangssignal wie mit einem Flanger bearbeitet.

Aktualisieren der Firmware

So laden Sie die aktuelle Firmware herunter

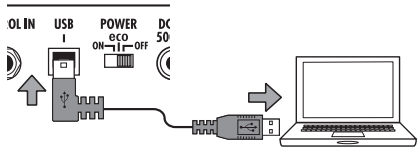
- Besuchen Sie die ZOOM-Webseite (http://www.zoom.co.jp).

HINWEIS

- Öffnen Sie das GLOBAL-Menü, um die aktuelle Firmware-Version zu überprüfen (siehe Seite 23).

1 So verwenden Sie die Versionsaktualisierung

- Stellen Sie den POWER-Schalter auf OFF und schließen Sie das Netzteil an.
- Schließen Sie den G5 mit einem USB-Kabel am Computer an.



- Halten Sie 1 und 2 gedrückt und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.
- Der Screen VERSION UPDATE wird eingeblendet.

2 So aktualisieren Sie die Firmware

- Starten Sie das Aktualisierungsprogramm auf dem Computer und führen Sie die Aktualisierung aus.

ANMERKUNG

- Ziehen Sie während der Aktualisierung der Firmware nicht das USB-Kabel ab.

HINWEIS

- Details zur Bedienung des Programms finden Sie auf der ZOOM-Webseite.

3 So schließen Sie die Aktualisierung ab

- Am Ende der Aktualisierung des GS erscheint „COMPLETE!“ im Display.

- Stellen Sie den POWER-Schalter auf OFF.

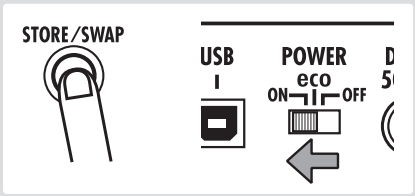
HINWEIS

- Durch die Aktualisierung der Firmware werden gespeicherte Patches nicht gelöscht.

Zurücksetzen des GS auf die Werkseinstellungen

1. So verwenden Sie die Funktion All Initialize

- Halten Sie STORE/SWAP gedrückt und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.



- Der Screen All Initialize wird eingeblendet.

2. So führen Sie die Funktion All Initialize aus

- Drücken Sie STORE/SWAP .

ANMERKUNG

- Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie eine beliebige Taste außer STORE/SWAP .

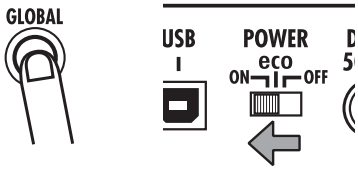
HINWEIS

- Mit Hilfe der Funktion All Initialize können Sie alle Einstellungen des GS (inklusive der Patches) auf die Werkseinstellungen zurücksetzen. Verwenden Sie diese Funktion nur, wenn Sie sich ganz sicher sind.

Einrichten des Z-Pedals

1 So kalibrieren Sie die Empfindlichkeit

- Halten Sie GLOBAL gedrückt und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.

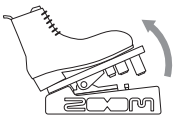


ANMERKUNG

- Kalibrieren Sie das Pedal, wenn:
  - das Drücken des Pedals kaum/keine Wirkung zeigt.
  - sich die Lautstärke oder der Klang extrem ändert, obwohl Sie das Pedal nur geringfügig gedrückt haben.

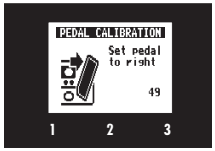
- Bedienen Sie das Z-Pedal wie folgt und drücken Sie nach jedem Schritt STORE/SWAP.

1.

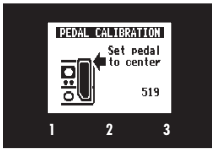


2.

3.

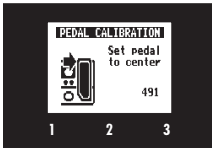


4.



5.

6.



- Wenn die Kalibrierung abgeschlossen ist, wird „OK!“ im Screen eingeblendet und der Play-Modus gestartet.

HINWEIS

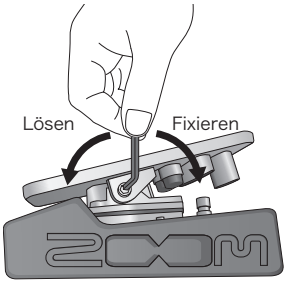
- Wenn „ERROR“ eingeblendet wird, starten Sie die Kalibrierung neu.

2 So stellen Sie das Drehmoment ein

Sie können das vertikale und horizontale Drehmoment des Z-Pedals mit einem 5 mm Sechskant-/Inbusschlüssel einstellen.

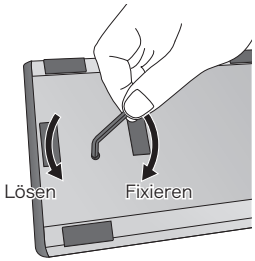
■ So stellen Sie das vertikale Drehmoment ein

- Führen Sie den Inbusschlüssel auf der Pedalseite in die Einstellschraube für das vertikale Drehmoment ein. Drehen Sie die Schraube im Uhrzeigersinn, um das Pedal zu fixieren, und gegen den Uhrzeigersinn, um es leichtgängiger zu machen.



■ So stellen Sie das horizontale Drehmoment ein

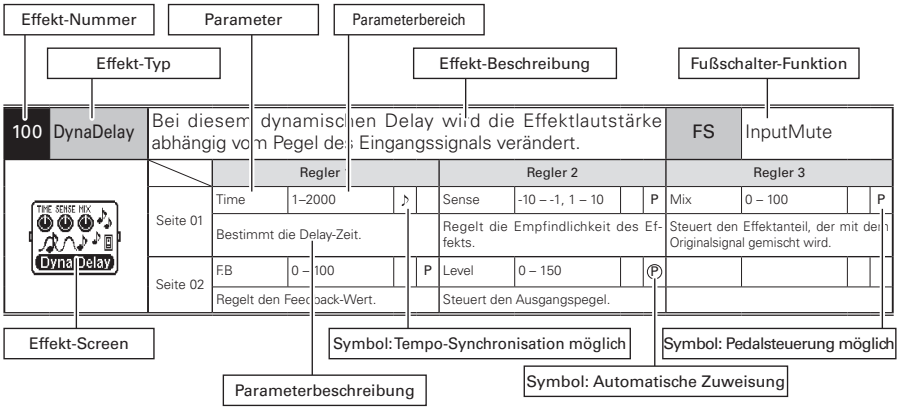
- Führen Sie den Inbusschlüssel auf der Pedalunterseite in die Einstellschraube für das horizontale Drehmoment ein. Drehen Sie die Schraube im Uhrzeigersinn, um das Pedal zu fixieren, und gegen den Uhrzeigersinn, um es leichtgängiger zu machen.



ANMERKUNG

- Seien Sie vorsichtig, wenn Sie eine der Einstellschrauben für das Drehmoment lösen: Wenn Sie die Schraube zu sehr lösen, kann die Kontermutter im Geräteinneren abfallen und das Pedal lässt sich nicht mehr fixieren.

Effekt-Typen und -Parameter



■ Effekt-Typen und -Parameter

001 Comp

Kompressor im Stil des MXR Dyna Comp

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Sense, 0 – 10, P Steuert die Empfindlichkeit.	Tone, 0 – 10 Steuert die Klangfarbe.	Level, 0 – 150, P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02	ATTCK, Slow, Fast Schaltet die Attack-Geschwindigkeit zwischen Fast und Slow um.		

002 RackComp

Dieser Kompressor verfügt über detailliertere Einstellmöglichkeiten als „COMP".

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	THRSH, 0 – 50, P Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.	Ratio, 1 – 10 Bestimmt die Kompressor-Ratio.	Level, 0 – 150, P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02	ATTCK, 1 – 10 Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.		

003 M Comp

Dieser Kompressor verfügt über einen natürlicheren Sound.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	THRSH, 0 – 50, P Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.	Ratio, 1 – 10 Bestimmt die Kompressor-Ratio.	Level, 0 – 150, P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02	ATTCK, 1 – 10 Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.		

004 OptComp

Kompressor im Stil des APHEX Punch Factory.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Drive, 0 – 10 Steuert die Kompressionsintensität.	Tone, 0 – 100 Steuert die Klangfarbe.	Level, 0 – 150, P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02			

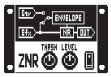
005 SlowATTCK

Dieser Effekt verlangsamt das Attack jeder Note, so dass eine Violinen-Effekt entsteht.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Time, 1–50, P Steuert die Attack-Zeit.	Curve, 0 – 10, P Steuert die Lautstärkenänderung während der Attack-Phase.	Level, 0 – 150, P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02			

006 ZNR

ZOOMs einzigartiges Rauschunterdrückungssystem entfernt in Spielpausen das Rauschen, ohne den Klang zu verändern.



	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	THRSH	1–25	P	DETCT	GtrIn, EfxIn		Level	0 – 150	P
	Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.			Regelt die Erkennungsempfindlichkeit des Steuersignals.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

007 NoiseGate

Dieses Noise Gate schneidet den Sound in Spielpausen ab.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	THRSH	1–25	P	Level	0 – 150	P			
	Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.			Steuert den Ausgangspegel.					
Seite 02									

008 DirtyGate

Dieses Vintage-artige Gate weist beim Schließen einen speziellen Klangcharakter auf.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	THRSH	1–25	P	Level	0 – 150	P			
	Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.			Steuert den Ausgangspegel.					
Seite 02									

009 GraphicEQ

Das Gerät verfügt über einen 6-Band-Equalizer.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	160 Hz	-12–12		400 Hz	-12–12		800 Hz	-12–12	
	Steuert den Signalpegel im Bassbereich (160 Hz).			Steuert den Signalpegel im unteren Mittenbereich (400 Hz).			Steuert den Signalpegel im Mittenbereich (800 Hz).		
Seite 02	3,2kHz	-12–12		6,4kHz	-12–12		12kHz	-12–12	
	Steuert den Signalpegel im Höhenbereich (3,2 Hz).			Steuert den Signalpegel im Präsenz-Bereich (6,4 Hz).			Steuert den Signalpegel im Obertonbereich (12 Hz).		
Seite 03	Level	0 – 150	P						
	Steuert den Ausgangspegel.								

010 ParaEQ

Hierbei handelt es sich um einen parametrischen 2-Band-Equalizer.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Freq1	20 Hz – 20 kHz		Q1	0,5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain1	-12–12	
	Steuert die Scheitelfrequenz von EQ1.			Steuert die Filtergüte Q von EQ1.			Steuert das Gain von EQ1.		
Seite 02	Freq2	20 Hz – 20 kHz		Q2	0,5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain2	-12–12	
	Steuert die Scheitelfrequenz von EQ2.			Steuert die Filtergüte Q von EQ2.			Steuert das Gain von EQ2.		
Seite 03	Level	0 – 150	P						
	Steuert den Ausgangspegel.								

011 Exciter

Steuert die Kompressionsintensität.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Bass	0 – 100		Trebl	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert den Anteil der Phasenbearbeitung im Bassbereich.			Steuert den Anteil der Phasenbearbeitung im Höhenbereich.			Steuert den Signalpegel am Ausgang des Moduls.		
Seite 02									

012 CombFLTR

Bei diesem Effekt wird die Kammfiltercharakteristik des auf eine feste Modulation eingestellten Flangers wie ein Equalizer benutzt.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Freq	1–50	P	Reso	-10 – 0 – 10	P	Mix	0 – 100	P
	Steuert die verstärkte Frequenz.			Steuert die Intensität der Effekt-Resonanz.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	HiDMP	0 – 10		Level	0 – 150	P			
	Steuert die Höhendämpfung des Effekt-Sounds.			Steuert den Ausgangspegel.					

WEITER>>>

Effekt-Typen und -Parameter

013 AutoWah

Dieser Effekt variiert den Wah-Effekt in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Sense (-10 – -1, 1 – 10) P Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.	Reso (0 – 10) P Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.	Level (0 – 150) P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02			

014 Resonance

Dieser Effekt variiert die Frequenz des Resonanz-Filters in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Sense (-10 – -1, 1 – 10) P Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.	Reso (0 – 10) P Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.	Level (0 – 150) P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02			

015 Cry

Dieser Effekt variiert den Klang wie ein Talking Modulator.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Range (1 – 10) P Steuert den Frequenzbereich, der mit dem Effekt bearbeitet wird.	Reso (0 – 10) P Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.	Sense (-10 – -1, 1 – 10) P Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.
Seite 02	Bal (0 – 100) P Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	Level (0 – 150) P Steuert den Ausgangspegel.	

016 SlowFLTR

Die Filterfrequenz ändert sich anschlagsdynamisch.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Time (1–50) P Bestimmt die Dauer, in der sich der Klang ändert.	Curve (0 – 10) Steuert die Kennlinie der Klangänderung.	Level (0 – 150) P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02	Reso (0 – 10) P Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.	Chara (2Pole,4Pole) Steuert den Anteil des gefilterten Signals.	DRCTN (Open,Close) Steuert die Richtung der Änderung.

017 M-Filter

Dieser Envelope-Filter mit seinen an den MOOG MF-101 Tiefpassfilter erinnernden Klangeigenschaften verfügt über vielfältige Einstellmöglichkeiten.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Freq (0 – 100) P Bestimmt die minimale Frequenz des Envelope-Filters.	Sense (0 – 10) Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.	Reso (0 – 10) P Steuert die Effekt-Resonanz.
Seite 02	Type (HPF, BPF, LPF) Bestimmt den Filter-Typ.	Chara (2Pole, 4Pole) Steuert den Anteil des gefilterten Signals.	VLCTY (Fast, Slow) Steuert die Geschwindigkeit der Filter-Bewegung.
Seite 03	Bal (0 – 100) P Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	Level (0 – 150) P Steuert den Ausgangspegel.	

018 Step

Dieser spezielle Effekt verändert den Sound stufenweise.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Depth (0 – 100) Steuert die Modulationstiefe.	Rate (0 – 50) ♪ P Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	Reso (0 – 10) P Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.
Seite 02	Shape (0 – 10) Steuert die Hüllkurve des Effekts.	Level (0 – 150) P Steuert den Ausgangspegel.	

019 SeqFLTR

Dieser serielle Filter funktioniert so ähnlich wie das Z.Vex Seek-Wah.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Step (2–8) Steuert die Anzahl der Effekt-Schritte.	PTTRN (1–8) Bestimmt das Effekt-Pattern.	Speed (1–50) ♪ P Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.
Seite 02	Shape (0 – 10) Steuert die Hüllkurve des Effekt-Sounds.	Reso (0 – 10) P Steuert die Effekt-Resonanz.	Level (0 – 150) P Steuert den Ausgangspegel.

020 RndmFLTR

Bei diesem Effekt ändert sich der Klangcharakter nach dem Zufallsprinzip.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Speed 1–50 ♪ P Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	Range 0 – 100 P Steuert den Frequenzbereich des Effekts.	Reso 0 – 10 P Steuert die Effekt-Resonanz.
Seite 02	Type HPF, BPF, LPF Bestimmt den Filter-Typ.	Chara 2Pole, 4Pole Steuert den Anteil des gefilterten Signals.	Bal 0 – 100 P Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.
Seite 03	Level 0 – 150 P Steuert den Ausgangspegel.		

021 fCycle

Dieser Filtereffekt ändert die Klangcharakteristik zyklisch.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Rate 1–50 ♪ P Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	Wave Sine,Tri, SawUp,SawDn Bestimmt die Modulationswellenform.	Level 0 – 150 P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02	Depth 0 – 100 P Steuert die Modulationstiefe.	Reso 0 – 10 P Steuert die Modulationsintensität.	

022 Booster

Der Booster hebt das Gain an, um den Sound druckvoller zu machen.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Gain 0 – 100 P Steuert das Gain.	Tone 0 – 100 P Steuert die Klangfarbe.	Level 0 – 150 P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02			

023 OverDrive

Simulation des Boss OD-1, des kompakten Bodeneffekts, für den zum ersten Mal der Begriff „Overdrive" verwendet wurde.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Gain 0 – 100 P Steuert das Gain.	Tone 0 – 100 P Steuert die Klangfarbe.	Level 0 – 150 P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02			

024 T Scream

Simulation des Ibanez TS808, den viele Gitarristen als Booster schätzen und der Vorbild für unzählige Nachbauten ist.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Gain 0 – 100 P Steuert das Gain.	Tone 0 – 100 P Steuert die Klangfarbe.	Level 0 – 150 P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02			

025 Governor

Simulation des Guv'nor-Verzerrers von Marshall.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Gain 0 – 100 P Steuert das Gain.	Tone 0 – 100 P Steuert die Klangfarbe.	Level 0 – 150 P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02			

026 Dist+

Simulation des MXR Distortion+, der Distortion weltweit bekannt machte.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Gain 0 – 100 P Steuert das Gain.	Tone 0 – 100 P Steuert die Klangfarbe.	Level 0 – 150 P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02			

027 Dist 1

Simulation des Boss DS-1 Distortion-Pedals, eines echten Kassenschlagers.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Gain 0 – 100 P Steuert das Gain.	Tone 0 – 100 P Steuert die Klangfarbe.	Level 0 – 150 P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02			

WEITER>>>

Effekt-Typen und -Parameter

028 Squeak

Simulation der bekannten PROCO Rat, die für ihre dreckige Distortion bekannt ist.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	P	Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

029 FuzzSmile

Simulation des Fuzz Face, das dank seines witzigen Designs und dem fetten Sound Rockgeschichte geschrieben hat.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	P	Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

030 GreatMuff

Simulation des Electro-Harmonix Big Muff, das bei vielen Künstlern wegen seines fetten Fuzz-Sounds beliebt ist.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	P	Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

031 MetalWRLD

Simulation des Boss Metal Zone, der sich durch langes Sustain und druckvolle Mitten auszeichnet.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	P	Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

032 HotBox

Simulation des kompakten Matchless HotBox Preamps mit interner Röhre.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	P	Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

033 Z Clean

ZOOMs originaler unvergleichlicher Clean-Sound.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	P	Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

034 Z MP1

Werkssound, der den Charakter des ADA MP1 mit einem MARSHALL JCM800 kombiniert.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	P	Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

035 Z Bottom

High-Gain-Sound, der den Bass- und Mittenbereich betont.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	P	Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

036 Z Dream

High-Gain-Sound für Soli auf Basis des Lead-Kanals des Mesa Boogie Road King Series II.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02						

037 Z Scream

Im ganzen Frequenzspektrum ausgewogener High-Gain-Sound.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02						

038 Z Neos

Crunch-Sound nach dem Vorbild eines modifizierten britischen Class-A-Combos.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02						

039 Z Wild

High-Gain-Sound mit noch mehr Overdrive-Boost.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02						

040 Lead

Höhenreicher und trotzdem weicher Distortion-Sound.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02						

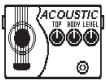
041 ExtremeDS

Dieser Distortion-Effekt bietet das weltweit höchste Gain.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02						

042 Aco.Sim

Dieser Effekt lässt eine E-Gitarre wie eine Akustische klingen.



	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Top	0 – 100 P	Body	0 – 100	Level	0 – 150 P
	Steuert den typischen Saitenklang einer Akustikgitarre.		Steuert die Korpusresonanz einer Akustikgitarre.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02						

043 FD COMBO

Emulierter Sound eines Fender Twin Reverb ('65er Modell), der von vielen Gitarristen aus unterschiedlichen Musikrichtungen geschätzt wird.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tube	0 – 100	Level	0 – 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Trebl	0 – 100	Middl	0 – 100	Bass	0 – 100
	Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.	
Seite 03	Prese	0 – 100	CAB	Siehe Tabelle 1		
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.			

WEITER>>>

044 DELUXE-R

Emulation eines 1965 hergestellten Fender Deluxe Reverb.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 – 100		Middl	0 – 100		Bass	0 – 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 – 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.			Dient zur Auswahl des Speakers.					

045 FD VIBRO

Modellierter Sound eines 63'-er Fender Vibroverb.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 – 100		Middl	0 – 100		Bass	0 – 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 – 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Auswahl des Speakers.					

046 US BLUES

Crunch-Sound eines Fender Tweed Bassman.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 – 100		Middl	0 – 100		Bass	0 – 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 – 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Auswahl des Speakers.					

047 VX COMBO

Emulierter Sound eines britischen Combos, der für den Liverpool-Sound steht.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 – 100		Middl	0 – 100		Bass	0 – 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 – 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Auswahl des Speakers.					

048 VX JMI

Emulation eines frühen britischen Class-A-Combos.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 – 100		Middl	0 – 100		Bass	0 – 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 – 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.			Dient zur Auswahl des Speakers.					

049 BG CRUNCH

Crunch-Sound des Mesa Boogie MkIII Combos.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 – 100		Middl	0 – 100		Bass	0 – 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 – 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Auswahl des Speakers.					

050 MATCH 30

Emulierter Sound eines DC-30 (Kanal 1), des berühmten Matchless-Combos.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tube	0 – 100	Level	0 – 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Trebl	0 – 100	Middl	0 – 100	Bass	0 – 100
	Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.	
Seite 03	Prese	0 – 100	CAB	Siehe Tabelle 1		
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.			

051 CAR DRIVE

Emulation des kompakten High-End-Combos Mercury von Carr.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tube	0 – 100	Level	0 – 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Trebl	0 – 100	Middl	0 – 100	Bass	0 – 100
	Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.	
Seite 03	Prese	0 – 100	CAB	Siehe Tabelle 1		
	Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.		Dient zur Auswahl des Speakers.			

052 TW ROCK

Dieser Crunch-Sound nutzt den Drive-Kanal eines Two Rock Emerald 50, eines amerikanischen Boutique-Amps.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tube	0 – 100	Level	0 – 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Trebl	0 – 100	Middl	0 – 100	Bass	0 – 100
	Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.	
Seite 03	Prese	0 – 100	CAB	Siehe Tabelle 1		
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.			

053 TONE CITY

Emulation des Sound City 50 Plus Mark 2, eines legendären britischen Verstärkers.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tube	0 – 100	Level	0 – 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Trebl	0 – 100	Middl	0 – 100	Bass	0 – 100
	Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.	
Seite 03	Prese	0 – 100	CAB	Siehe Tabelle 1		
	Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.		Dient zur Auswahl des Speakers.			

054 HW STACK

Emulierter Sound des legendären britischen Vollröhren-Amps Hiwatt Custom 100.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tube	0 – 100	Level	0 – 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Trebl	0 – 100	Middl	0 – 100	Bass	0 – 100
	Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.	
Seite 03	Prese	0 – 100	CAB	Siehe Tabelle 1		
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.			

055 TANGERINE

Emulation des aufgrund seines Designs und Sounds einzigartigen Orange Graphic 120.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tube	0 – 100	Level	0 – 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Trebl	0 – 100	Middl	0 – 100	Bass	0 – 100
	Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.	
Seite 03	Prese	0 – 100	CAB	Siehe Tabelle 1		
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.			

WEITER>>>

Effekt-Typen und -Parameter

056 B-BREAKER

Emulation des Marshall 1962 Bluesbreaker-Combos.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 – 100		Middl	0 – 100		Bass	0 – 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 – 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.			Dient zur Auswahl des Speakers.					

057 MS CRUNCH

Crunch-Sound des legendären Marshall 1959.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 – 100		Middl	0 – 100		Bass	0 – 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 – 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Auswahl des Speakers.					

058 MS 1959

Emulation eines 1969 hergestellten Marshall 1959 Plexi.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 – 100		Middl	0 – 100		Bass	0 – 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 – 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.			Dient zur Auswahl des Speakers.					

059 MS DRIVE

High-Gain-Sound eines Marshall JCM2000-Stacks.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 – 100		Middl	0 – 100		Bass	0 – 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 – 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Auswahl des Speakers.					

060 BGN DRIVE

Emulation des Lead-Sounds in Kanal 3 eines Bogner Ecstasy.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 – 100		Middl	0 – 100		Bass	0 – 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 – 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.			Dient zur Auswahl des Speakers.					

061 BG DRIVE

High-Gain-Sound im roten Kanal eines Mesa Boogie Dual Rectifiers (Vintage-Modus).

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 – 100		Middl	0 – 100		Bass	0 – 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 – 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Auswahl des Speakers.					

062 DZ DRIVE

High-Gain-Sound in Kanal 3 des Diezel-Amps Herbert, eines in Deutschland handgefertigten Gitarrenverstärkers mit drei unabhängigen Kanälen.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 – 100		Middl	0 – 100		Bass	0 – 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 – 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Auswahl des Speakers.					

063 ALIEN

Emulation des High-Gain-Sounds eines Engl Invader mit druckvollem Bassfundament.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 – 100		Middl	0 – 100		Bass	0 – 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 – 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.			Dient zur Auswahl des Speakers.					

064 REVO-1

Emulation des High-Gain-Sounds eines Krank Revolution 1 Plus.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 – 100		Middl	0 – 100		Bass	0 – 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 – 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.			Dient zur Auswahl des Speakers.					

065 Tremolo

Dieser Effekt variiert die Lautstärke periodisch.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Depth	0 – 100	P	Rate	0 – 50	♪ P	Level	0 – 150	P
	Steuert die Modulationstiefe.			Steuert die Modulationsrate.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Wave	UP 0 – UP 9, DWN 0–DWN 9, TRI 0 – TRI 9	P						
	Steuert die Modulationswellenform.								

066 DuoTrem

Dieser Effekt kombiniert zwei Tremolos.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	RateA	0 – 50	♪ P	RateB	0 – 50	♪ P	Level	0 – 150	P
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO A.			Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO B.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	DPT_A	0 – 100	P	DPT_B	0 – 100	P	Link	Seri, Para, STR	
	Steuert die Modulationstiefe von LFO A.			Steuert die Modulationstiefe von LFO B.			Steuert, wie die Tremolos verschaltet sind.		
Seite 03	WaveA	UP 0 – UP 9, DWN 0 – DWN 9, TRI 0 – TRI 9		WaveB	UP 0 – UP 9, DWN 0 – DWN 9, TRI 0 – TRI 9				
	Steuert die Modulationswellenform von LFO A.			Steuert die Modulationswellenform von LFO B.					

067 Slicer

Bei diesem Effekt wird das Eingangssignal in einzelne Abschnitte zerlegt, wodurch ein rhythmischer Klangeffekt erreicht wird.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	PTTRN	1–20		Speed	1–50	♪ P	Bal	0 – 100	P
	Bestimmt das Effekt-Pattern.			Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		
Seite 02	THRSH	0 – 50		Level	0 – 150	P			
	Steuert den Effekt-Schwellwert.			Steuert den Ausgangspegel.					

WEITER>>>

068 Phaser

Bei diesem Effekt wird dem Originalklang eine Phasenverschiebung hinzugefügt.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Rate	1–50	♪	P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8			Level	0 – 150		P
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert die Klangfarbe des Effekt-Typs.				Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02												

069 DuoPhase

Dieser Effekt verwendet zwei Phaser gleichzeitig.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	RateA	1–50	♪	P	RateB	1–50, SyncA, RvrsA		P	Level	0 – 150		P
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO A.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO B.				Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02	ResoA	0 – 10		P	ResoB	0 – 10		P	Link	Seri, Para, STR		
	Steuert die Modulationsresonanz von LFO A.				Steuert die Modulationsresonanz von LFO B.				Steuert, wie die beiden Phaser verkoppelt sind.			
Seite 03	DPT_A	1–100		P	DPT_B	1–100		P				
	Steuert die Modulationstiefe von LFO A.				Steuert die Modulationstiefe von LFO B.							

070 WarpPhase

Dieser Phaser moduliert das Signal nur in eine Richtung.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Speed	1–50	♪	P	Reso	0 – 10		P	Level	0 – 150		P
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert die Effekt-Resonanz.				Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02	DRCTN	Go, Back										
	Steuert die Richtung der Modulation.											

071 Chorus

Dieser Effekt mischt ein transponiertes Signal zum Originalsignal dazu, um einen lebendigeren, kräftigeren Klang zu erzeugen.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Depth	0 – 100			Rate	1–50		P	Mix	0 – 100		P
	Steuert die Modulationstiefe.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
Seite 02	Tone	0 – 10			Level	0 – 150		P				
	Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.							

072 Detune

Die Mischung eines leicht transponierten Signals mit dem Originalsignal erzeugt bei diesem Effekt-Typ einen subtilen Chorus-Effekt.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Prozent	-25–25			PreD	0 – 50			Mix	0 – 100		P
	Steuert die Transponierung in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100-stel eines Halbtons).				Steuer das Pre-Delay des Effekts.				Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
Seite 02	Tone	0 – 10			Level	0 – 150		P				
	Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.							

073 VintageCE

Simulation des BOSS CE-1.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Comp	0 – 9			Rate	1–50		P	Mix	0 – 100		P
	Steuert die Empfindlichkeit des Kompressors.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
Seite 02	Level	0 – 150		P								
	Steuert den Ausgangspegel.											

074 StereoCho

Hierbei handelt es sich um einen sehr transparenten Stereo-Chorus.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Depth	0 – 100		P	Rate	1–50		P	Mix	0 – 100		P
	Steuert die Modulationstiefe.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
Seite 02	Tone	0 – 10			Level	0 – 150		P				
	Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.							

075 Ensemble

Hierbei handelt es sich um ein Chorus-Ensemble mit dreidimensionalen Verschiebungen.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	1–50 P	Mix	0 – 100 P
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	Tone	0 – 10	Level	0 – 150 P		
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			

076 VinFLNGR

Analoger Flanger-Sound im Stil eines MXR M-117R.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 – 100 P	Rate	0 – 50 ♪ P	Reso	-10 – 10 P
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.	
Seite 02	PreD	0 – 50 P	Mix	0 – 100 P	Level	0 – 150 P
	Steuer das Pre-Delay des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		Steuert den Ausgangspegel.	

077 Flanger

Hierbei handelt es sich um einen Jet-Sound im Stil eines ADA-Flangers.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 – 100 P	Rate	0 – 50 ♪ P	Reso	-10 – 10 P
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.	
Seite 02	PreD	0 – 50 P	Mix	0 – 100 P	Level	0 – 150 P
	Steuer das Pre-Delay des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		Steuert den Ausgangspegel.	

078 DynaFLNGR

Bei diesem dynamischen Flanger wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 – 100 P	Rate	0 – 50 ♪ P	Sense	-10 – -1, 1 – 10 P
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.	
Seite 02	Reso	-10 – 10 P	Level	0 – 150 P		
	Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.		Steuert den Ausgangspegel.			

079 Vibrato

Dieser Effekt sorgt für ein automatisches Vibrato.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	0 – 50 ♪ P	Bal	0 – 100 P
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	Tone	0 – 10	Level	0 – 150 P		
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			

080 Octave

Dieser Effekt transponiert das Signal eine und/oder zwei Oktaven unter den Originalsound.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Oct1	0 – 100 P	Oct2	0 – 100 P	Dry	0 – 100 P
	Steuert die Lautstärke des Sounds eine Oktave unterhalb des Originalsounds.		Steuert die Lautstärke des Sounds zwei Oktaven unterhalb des Originalsounds.		Steuert die Lautstärke des unbearbeiteten Signals.	
Seite 02	Chara	0 – 100	Tone	0 – 10	Level	0 – 150 P
	Steuert den Effekt-Charakter.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	

081 PitchSHFT

Dieser Effekt transponiert die Tonhöhe nach oben oder unten.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Shift	-12 – 12, 24	Tone	0 – 10	Bal	0 – 100 P
	Bestimmt das Intervall der Verstimmung in Halbtönen. Die Option „0" sorgt für einen Verstimmungseffekt.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	Fine	-25–25	Level	0 – 150 P		
	Erlaubt eine Feinanpassung der Transposition in Prozent-Schritten (1/100-stel Halbton).		Steuert den Ausgangspegel.			

WEITER>>>

Effekt-Typen und -Parameter

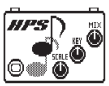
082 MonoPitch

Dieser Pitch-Shifter ist für monophone Sounds (Single-Notes) geeignet.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Shift -12 – 12, 24	Tone 0 – 10	Bal 0 – 100 P
	Steuert das Intervall der Verstimmung in Halbtönen. „0" sorgt für ein Detuning.	Steuert die Klangfarbe.	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.
Seite 02	Fine -25 – 25	Level 0 – 150 P	
	Erlaubt eine Feinanpassung der Transposition in Prozent (1/100-stel Halbton).	Steuert den Ausgangspegel.	

083 HPS

Dieser intelligente Pitch Shifter generiert den transponierten Effekt-Sound in Abhängigkeit eines voreingestellten Grundtons und einer Skala.



	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Scale -6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Siehe Tabelle 2)	Key C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix 0 – 100 P
	Legt die Tonhöhe des dem Originalsignal zugemischten, transponierten Effekt-Sounds fest.	Legt die Tonika (Grundton) der benutzten Skala fest.	Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.
Seite 02	Tone 0 – 10	Level 0 – 150 P	
	Steuert die Klangfarbe.	Steuert den Ausgangspegel.	

084 BendCho

Dieser Effekt erzeugt ein Pitch-Bending, bei dem das Eingangssignal als Trigger dient und jede Note separat bearbeitet wird.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Depth 0 – 100	Time 0 – 50 P	Bal 0 – 100 P
	Bestimmt die Effekttiefe.	Bestimmt die Zeit, bevor der Effekt einsetzt.	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.
Seite 02	Mode Up, Down	Tone 0 – 10	Level 0 – 150 P
	Steuert die Richtung des Bendings.	Steuert die Klangfarbe.	Steuert den Ausgangspegel.

085 MojoRolle

Dieser Effekt moduliert die Tonhöhe anschlagsdynamisch.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Depth 0 – 100 P	Speed 0 – 100 ♪ P	Rise 0 – 100 P
	Steuert die Modulationstiefe.	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	Bestimmt die Dauer, nach der die Tonhöhe moduliert wird.
Seite 02	Mode Up - Dn, Up, Dn	Level 0 – 150 P	
	Bestimmt die Richtung der Tonhöhenmodulation.	Steuert den Ausgangspegel.	

086 RingMod

Dieser Effekt erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Mit dem Parameter „Freq" können Sie drastische Klangänderungen erzeugen.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Freq 1–50 P	Tone 0 – 10	Bal 0 – 100 P
	Steuert die Modulationsfrequenz.	Steuert die Klangfarbe.	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.
Seite 02	Level 0 – 150 P		
	Steuert den Ausgangspegel.		

087 BitCrush

Dieser Effekt erzeugt einen Lo-Fi-Sound.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Bit 4–16	SMPL 0 – 50 P	Bal 0 – 100 P
	Steuert die Bit-Tiefe.	Steuert die Samplingrate.	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.
Seite 02	Tone 0 – 10	Level 0 – 150 P	
	Steuert die Klangfarbe.	Steuert den Ausgangspegel.	

088 Bomber

Dieser Effekt erzeugt beim Picking einen explosiven Sound. FS Trigger

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	PTTRN HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay 1–100 P	Bal 0 – 100 P
	Legt den Sound-Typ des Effekts fest.	Steuert die Länge des Reverbs.	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.
Seite 02	THRSH 0 – 50	Power 0 – 30	Tone 0 – 10
	Steuert den Effekt-Schwellwert.	Steuert die Stärke des Plosiv-Klangs.	Steuert die Klangfarbe.
Seite 03	Level 0 – 150 P		
	Steuert den Ausgangspegel.		

089 MonoSynth

Dieser Effekt erzeugt den Sound eines monophonen Gitarren-Synthesizers (für Einzelnoten), der die Tonhöhe des Eingangssignals ausliest.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Synth	0 – 100	P	Dry	0 – 100	P	Level	0 – 150	P
	Steuert den Pegel des Synthesizer-Sounds.			Steuert den Pegel des Original-Sounds.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn		Tone	0 – 10		Speed	0 – 100	P
	Steuert die Wellenform.			Steuert die Klangfarbe.			Bestimmt, wie weich die Tonhöhenänderung durchgeführt wird.		

090 Z-Organ

Dieser Effekt simuliert den Klang einer Orgel.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Upper	0 – 100	P	Lower	0 – 100	P	Dry	0 – 100	P
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Bässen.			Steuert den Pegel des Original-Sounds.		
Seite 02	HPF	0 – 10		LPF	0 – 10		Level	0 – 150	P
	Steuert die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters.			Steuert die Cutoff-Frequenz des Tiefpassfilters.			Steuert den Ausgangspegel.		

091 AutoPan

Dieser Effekt bewegt die Panorama-Position des Klangs zyklisch.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Rate	0 – 50	P	Width	L50 – R50	P	Level	0 – 150	P
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert die Breite des Pannings.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Depth	0 – 10	P	Clip	0 – 10	P			
	Steuert die Modulationstiefe.			Steuert das Clipping der Wellenform. Hohe Werte verstärken das-Panning.					

092 Rt Closet

Simuliert ein Leslie.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Bal	0 – 100	P	Mode	Slow, Fast	P	Level	0 – 150	P
	Steuert die Balance zwischen Horn (Höhen) und Woofer (Bässe).			Steuert den Leslie-Modus.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Drive	0 – 100							
	Steuert die Verstärkung des Preamps.								

093 Delay

Dieses Delay bietet eine maximale Verzögerung von 5000 ms. FS Hold, InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1–5000	♪	F.B	0 – 100	P	Mix	0 – 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	HiDMP	0 – 10		P-P	MONO, P-P		Level	0 – 150	P
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.			Schaltet den Delay-Ausgang zwischen Mono und Ping-Pong um.			Steuert den Ausgangspegel.		

094 TapeEcho

Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo. Durch Änderung des „Time"-Parameters ändert sich die Tonhöhe der Echos. FS InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1–2000	♪	F.B	0 – 100	P	Mix	0 – 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	HiDMP	0 – 10		Level	0 – 150	P			
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.			Steuert den Ausgangspegel.					

095 ModDelay

Dieses Delay kann moduliert werden. FS InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1–2000	♪	F.B	0 – 100	P	Mix	0 – 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	Rate	1–50	P	Level	0 – 150	P			
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert den Ausgangspegel.					

WEITER>>>

Effekt-Typen und -Parameter

096 AnalogDly

Hierbei handelt es sich um eine Simulation eines analogen Delays mit einer maximalen Verzögerung von 5000 ms.

FS: Hold, InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1–5000	♪	F.B	0 – 100	P	Mix	0 – 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	HiDMP	0 – 10		P-P	MONO, P-P		Level	0 – 150	P
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.			Schaltet den Delay-Ausgang zwischen Mono und Ping-Pong um.			Steuert den Ausgangspegel.		

097 ReverseDL

Dieses Reverse Delay bietet eine maximale Verzögerung von 2500 ms.

FS: Hold, InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	10 – 2500	♪	F.B	0 – 100	P	Bal	0 – 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		
Seite 02	HiDMP	0 – 10		Level	0 – 150	P			
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.			Steuert den Ausgangspegel.					

098 MultiTapD

Dieser Effekt erzeugt Delays mit unterschiedlichen Delay-Zeiten.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1–3000	♪	PTTRN	1–8		Mix	0 – 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Legt als Tap Pattern einen bestimmten oder zufälligen Rhythmus fest.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	Tone	0 – 10		Level	0 – 150	P			
	Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.					

099 DynaDelay

Bei diesem dynamischen Delay wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1–2000	♪	Sense	-10 – -1, 1 – 10	P	Mix	0 – 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	F.B	0 – 100	P	Level	0 – 150	P			
	Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Ausgangspegel.					

100 FilterDly

Dieser Effekt erzeugt einen verzögerten Klang (Delay).

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1–2000	♪	F.B	0 – 100	P	Mix	0 – 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	Rate	1–50	P	Depth	0 – 100	P	Reso	0 – 10	P
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert die Modulationstiefe.			Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.		
Seite 03	Level	0 – 150	P						
	Steuert den Ausgangspegel.								

101 PitchDly

Hier wird die Tonhöhe des verzögerten Signals verstimmt.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1–2000		Pitch	-12–12	P	Mix	0 – 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Steuert den Pegel des hinzugefügten transponierten Signals.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	F.B	0 – 100	P	Tone	0 – 10		Level	0 – 150	P
	Regelt den Feedback-Wert.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		

102 StereoDly

Hier lassen sich die Delay-Zeiten im rechten und linken Kanal getrennt einstellen.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	TimeL	1–2000	♪	TimeR	1–2000	♪	Mix	0 – 100	P
	Steuert die Delay-Zeit im linken Kanal.			Steuert die Delay-Zeit im rechten Delay-Kanal.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	LchFB	0 – 100	P	RchFB	0 – 100	P	Level	0 – 150	P
	Steuert das Delay-Feedback im linken Delay-Kanal.			Steuert das Delay-Feedback im rechten Kanal.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 03	LchLv	0 – 100	P	RchLv	0 – 100	P			
	Steuert die Delay-Lautstärke im linken Delay-Kanal.			Steuert die Delay-Lautstärke im rechten Delay-Kanal.					

103 PhaseDly

Bei diesem Effekt wird das verzögerte Signal mit einem Phaser-Effekt bearbeitet.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1–2000	♪	F.B	0 – 100	P	Mix	0 – 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	Rate	1–50	P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8		Level	0 – 150	P
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert die Klangfarbe des Effekt-Typs.			Steuert den Ausgangspegel.		

104 TrgHldDly

Das „Sample-and-Hold"-Delay wird über den Anschlag getriggert.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	10 – 1000		Duty	25–100		Mix	0 – 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Bestimmt die Dauer des Sample-and-Hold-Sounds.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	THRSH	0 – 30		Level	0 – 150	P			
	Steuert den Effekt-Schwellwert.			Steuert den Ausgangspegel.					

105 HD Reverb

Hierbei handelt es sich um ein hochauflösendes Reverb.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Decay	0 – 100		Tone	0 – 10		Mix	0 – 100	P
	Steuert die Reverb-Dauer.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	PreD	1–200		HPF	0 – 10		Level	0 – 150	P
	Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.			Steuert die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters.			Steuert den Ausgangspegel.		

106 Hall

Dieses Reverb simuliert die Akustik einer Konzerthalle.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Decay	1–30	P	Tone	0 – 10		Mix	0 – 100	P
	Steuert die Reverb-Dauer.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	PreD	1–100		Level	0 – 150	P			
	Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.			Steuert den Ausgangspegel.					

107 Room

Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Decay	1–30	P	Tone	0 – 10		Mix	0 – 100	P
	Steuert die Reverb-Dauer.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	PreD	1–100		Level	0 – 150	P			
	Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.			Steuert den Ausgangspegel.					

108 TiledRoom

Dieses Reverb simuliert die Akustik eines gekachelten Raums.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Decay	1–30	P	Tone	0 – 10		Mix	0 – 100	P
	Steuert die Reverb-Dauer.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	PreD	1–100		Level	0 – 150	P			
	Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.			Steuert den Ausgangspegel.					

109 Spring

Dieses Reverb simuliert einen Federhall.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Decay	1–30	P	Tone	0 – 10		Mix	0 – 100	P
	Steuert die Reverb-Dauer.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	PreD	1–100		Level	0 – 150	P			
	Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.			Steuert den Ausgangspegel.					

WEITER>>>

Effekt-Typen und -Parameter

110 Arena

Dieses Reverb simuliert die Akustik einer großen Halle wie einer Sport-Arena.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Decay	1–30	P	Tone	0 – 10		Mix	0 – 100	P
	Steuert die Reverb-Dauer.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	PreD	1–100		Level	0 – 150	P			
	Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.			Steuert den Ausgangspegel.					

111 EarlyRef

Dieser Effekt reproduziert die Early Reflections des Reverbs.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Decay	1–30		Shape	-10 – 10	P	Mix	0 – 100	P
	Steuert die Reverb-Dauer.			Steuert die Hüllkurve des Effekts.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	Tone	0 – 10		Level	0 – 150	P			
	Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.					

112 Air

Dieser Effekt bildet die Ambience in einem Raum nach, um räumliche Tiefe zu erzielen.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Size	1–100		Tone	0 – 10		Mix	0 – 100	P
	Bestimmt die Größe des Raums.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	Ref	0 – 10	P	Level	0 – 150	P			
	Steuert den Anteil der Wand-Reflexionen.			Steuert den Ausgangspegel.					

113 Comp+OD

Dieser Effekt ist eine Kombination aus Kompressor und Overdrive.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Comp	0 – 10		Gain	0 – 100	P	Level	0 – 150	P
	Steuert die Kompressor-Stärke.			Steuert das Overdrive-Gain.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Tone	0 – 100							
	Steuert die Overdrive-Klangfarbe.								

114 Comp+Phsr

Dieser Effekt ist eine Kombination aus Kompressor und Phaser.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Comp	0 – 10		Rate	1–50	♪ P	Level	0 – 150	P
	Steuert die Kompressor-Stärke.			Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8							
	Steuert die Klangfarbe des Phasers.								

115 Comp+AWah

Dieser Effekt ist eine Kombination aus Kompressor und Auto Wah.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Comp	0 – 10		Sense	-10 – -1, 1 – 10	P	Level	0 – 150	P
	Steuert die Kompressor-Stärke.			Steuert Auto-Wah-Empfindlichkeit.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Reso	0 – 10	P						
	Steuert die Auto-Wah-Resonanz.								

116 Cho+Dly

Dieser Effekt kombiniert Chorus und Delay.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	ChoRt	1–50	P	ChoMx	0 – 100	P	DlyTm	1–2000	♪
	Steuert die Chorus-Rate.			Steuert die Chorus-Mischung.			Steuert die Delay-Zeit.		
Seite 02	DlyFB	0 – 100	P	DlyMx	0 – 100	P	Level	0 – 150	P
	Steuert das Delay-Feedback.			Steuert die Delay-Mischung.			Steuert den Ausgangspegel.		

117 Dly+Rev

Dieser Effekt kombiniert Delay und Reverb.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	DlyTm	1–2000	♪	DlyMx	0 – 100	P	RevMx	0 – 100	P
	Steuert die Delay-Zeit.			Steuert die Delay-Mischung.			Steuert die Reverb-Mischung.		
Seite 02	DlyFB	0 – 100	P	Level	0 – 150	P			
	Steuert das Delay-Feedback.			Steuert den Ausgangspegel.					

118 Cho+Rev

Dieser Effekt kombiniert Chorus und Reverb.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	ChoRt	1–50	P	ChoMx	0 – 100	P	RevMx	0 – 100	P
	Steuert die Chorus-Rate.			Steuert die Chorus-Mischung.			Steuert die Reverb-Mischung.		
Seite 02	Level	0 – 150	P						
	Steuert den Ausgangspegel.								

119 FLG+VCho

Dieser Effekt kombiniert Flanger und Vintage Chorus.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	FlgDp	0 – 100	P	FlgRt	0 – 50 ♪	P	ChoMx	0 – 100	P
	Steuert die Flanger-Tiefe.			Steuert die Flanger-Rate.			Steuert die Chorus-Mischung.		
Seite 02	ChoRt	1–50	P	Level	0 – 150	P			
	Steuert die Vintage-Chorus-Rate.			Steuert den Ausgangspegel.					

120 PedalVx

Simuliert ein britisches Vintage-Wah-Pedal.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Freq	1–50	Ⓟ	DryMX	0 – 100	P	Level	0 – 150	P
	Steuert die verstärkte Frequenz.			Steuert die Mischung mit dem Original.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

121 PedalCry

Simuliert ein CRYBABY Vintage-Wah-Pedal.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Freq	1–50	Ⓟ	DryMX	0 – 100	P	Level	0 – 150	P
	Steuert die verstärkte Frequenz.			Steuert die Mischung mit dem Original.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

122 WAH100

Simuliert ein Ibanez-Wah-Pedal.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Freq	0 – 50	Ⓟ	Depth	0 – 100	P	Level	0 – 150	P
	Steuert die verstärkte Frequenz. Ohne Expression-Pedal entspricht der Effekt einem halb geöffneten Pedal.			Steuert die Modulationstiefe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

123 TheVibe

Dieser Vibe-Sound erzeugt einen einmaligen, pulsierenden Klang.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Speed	0 – 50	Ⓟ	Depth	0 – 100	P	Bias	0 – 100	P
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert die Modulationstiefe.			Bestimmt die Übersteuerung der Modulationswellenform.		
Seite 02	Wave	0 – 100	P	Mode	VIBRT, CHORS		Level	0 – 150	P
	Steuert die Modulationswellenform.			Wählt Vibrato oder Chorus aus.			Steuert den Ausgangspegel.		

124 PDL Pitch

Bei diesem Effekt lässt sich die Transponierung in Echtzeit mit dem Expression-Pedal steuern.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Color	1–9 (s.Tabelle 3)		Tone	0 – 10		Bend	0 – 100	Ⓟ
	Legt das Expression-Pedal als Steuerung für die Tonhöhenänderung fest.			Steuert die Klangfarbe.			Bestimmt den Betrag der Transposition.		
Seite 02	Mode	Up, Down		Level	0 – 150	P			
	Bestimmt die Richtung der Transposition nach unten oder oben.			Steuert den Ausgangspegel.					

125 PDL MnPit

Dieser Pitch-Shifter ist speziell für monophone Sounds (Single-Notes) vorgesehen und erlaubt eine Steuerung der Transposition mit dem Expression-Pedal.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Color	1–9 (s.Tabelle 3)		Tone	0 – 10		Bend	0 – 100	Ⓟ
	Legt das Expression-Pedal als Steuerung für die Tonhöhenänderung fest.			Steuert die Klangfarbe.			Bestimmt den Betrag der Transposition.		
Seite 02	Mode	Up, Down		Level	0 – 150	P			
	Bestimmt die Richtung der Transposition nach unten oder oben.			Steuert den Ausgangspegel.					

WEITER>>>

Effekt-Typen und -Parameter

■Tabelle 1

Typ	Emulierte Boxen und Speaker
FD COMBO 2x12	Fender Twin Reverb ('65) Box mit 2x12" Jensen-Speakern
DELUXE-R 1X12	Fender Deluxe Reverb Box mit einem 1x12" Jensen-Lautsprecher
FD VIBRO 2x10	Fender Vibroverb ('63) Box mit 2x10" Jensen-Speakern
US BLUES 4x10	Fender Tweed Bassman Box mit 4x10" Jensen-Speakern
VX COMBO 2x12	Box eines britischen Combos mit 2x12" Celestion-Alnico-Lautsprechern
VX JMI 2x12	Box eines frühen britischen Combos mit 2x12" Celestion-Alnico-Lautsprechern
BG CRUNCH 1x12	Mesa Boogie MkIII Box mit 1x12" Electro-Voice-Speaker
MATCH 30 2x12	Matchless DC30 Box mit 2x12" Celestion-Speakern
CAR DRIVE 1x12	Carr-Mercury-Box mit einem 1x12" Eminence-Lautsprecher
TW ROCK 1x12	Two Rock Emerald 50 Box mit 1x12" Fane-Speaker
TONE CITY 4x12	Box mit 4x12" Fane-Speakern
HW STACK 4x12	Hiwatt Custom 100 Box mit 4x12" Fane-Speakern
TANGERINE 4x12	Orange Graphic 120 Box mit 4x12" Celestion-Speakern
B-BREAKER 2x12	Marshall Bluesbreaker Box mit 2x12" Celestion-Speakern
MS CRUNCH 4x12	Marshall 1959 Box mit 4x12" Celestion-Speakern
MS 1959 4x12	Marshall 1959 B Box mit 4x12" Celestion-Speakern
MS DRIVE 4x12	Marshall JCM2000 Box mit 4x12" Celestion-Speakern
BGN DRIVE 4x12	Bogner Ecstasy Box mit 4x12" Celestion-Speakern
BG DRIVE 4x12	Mesa Boogie Dual Rectifier Box mit 4x12" Celestion-Speakern
DZ DRIVE 4x12	Diezel Herbert Box mit 4x12" Celestion-Speakern
ALIEN 4x12	Engl Invader Box mit 4x12" Celestion-Speakern
REVO-1 4x12	Krank Revolution 1 Plus Box mit 4x12" Eminence-Speakern
OFF	Kein Lautsprecher aktiv.

■Tabelle 2

Einstellung	Benutzte Tonleiter	Intervall
–6	Dur	Sexte nach unten
–5		Quinte nach unten
–4		Quarte nach unten
–3		Terz nach unten
–m	Moll	Terz nach unten
m		Terz nach oben

Einstellung	Benutzte Tonleiter	Intervall
3	Dur	Terz nach oben
4		Quarte nach oben
5		Quinte nach oben
6		Sexte nach oben

■Tabelle 3

Color	Pedal min	Pedal max
1	0 cent	+1 octave
2	0 cent	+2 octaves
3	0 cent	-100 cents
4	0 cent	-2 octave
5	0 cent	–∞

Color	Pedal min	Pedal max
6	-1 octave + original	+1 octave + original
7	-700 cents + original	+500 cents + original
8	Doubling	Detuned + original
9	-∞ (0 Hz) + original	+1 octave + original

Effekt-Typen und -Parameter für das Z-Pedal

■ Effekt-Typen und -Parameter für das Z-Pedal

#1 VolBoostZ

Dieser Effekt sorgt für einen unverzerrten Boost, ohne die Klangcharakteristik zu verändern.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	VPosi	0–100	Ⓟ	HPosi	L100–CNTR–R100	Ⓟ	Curve	Slow1,Slow2, NRML,Fast	
	Bestimmt den Wert in der Anfangsposition. Nachdem das Pedal bedient wurde, wird der physikalische Wert benutzt.			Bestimmt den Wert in der Anfangsposition. Nachdem das Pedal bedient wurde, wird der physikalische Wert benutzt.			Bestimmt die Lautstärke im Linksanschlag.		
Page02	LEFT	10–300		CNTR	10–300		RIGHT	10–300	
	Bestimmt die Lautstärke im Linksanschlag.			Bestimmt die Lautstärke in der Mittelstellung.			Bestimmt die Lautstärke im Rechtsanschlag.		
Page03	Level	0–150							
	Steuert den Ausgangspegel.								

#2 Filter-Z

Die Cut-off-Frequenz und Resonanz dieses Filters können über das Pedal gesteuert werden.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Freq	0–100	Ⓟ	Reso	0–100	Ⓟ	Bal	0–100	
	Steuert die Cut-off-Frequenz.			Steuert die Resonanz des Filters.			Steuert die Balance zwischen dem Original- und dem Effekt-Sound.		
Page02	Level	0–150							
	Steuert den Ausgangspegel.								

#3 Tremolo-Z

Die Tiefe und Geschwindigkeit dieses Tremolo-Effekts können über das Pedal gesteuert werden.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Depth	0–100	Ⓟ	Rate	0–100	Ⓟ	Level	0–150	
	Steuert die Modulationstiefe.			Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert den Ausgangspegel.		
Page02	Wave	UP 0–UP 9, DWN 0–DWN 9, TRI 0–TRI 9		PSync	OFF,ON				
	Bestimmt die Modulationswellenform.			In der Stellung ON wird der Geschwindigkeitswert, der über die horizontale Pedaldrehung gesteuert wird, auf das Tempo synchronisiert.					

#4 Flanger-Z

Die Tiefe und Geschwindigkeit dieses Flanger-Effekts können über das Pedal gesteuert werden.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Mix	0–100	Ⓟ	Rate	0–100	Ⓟ	Depth	0–100	
	Steuert die Effektlautstärke in Bezug auf das Originalsignal.			Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert die Modulationstiefe.		
Page02	PreD	0–50		PSync	OFF,ON		Level	0–150	
	Steuert das Pre-Delay des Effekts.			In der Stellung ON wird der Geschwindigkeitswert, der über die horizontale Pedaldrehung gesteuert wird, auf das Tempo synchronisiert.			Steuert den Ausgangspegel.		

#5 Echo-Z

Die Zeit- und Feedback-Werte dieses Echo-Effekts können über das Pedal gesteuert werden.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	50–650	Ⓟ	F.B	0–100	Ⓟ	Mix	0–100	
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Bestimmt den Feedback-Wert.			Steuert die Effektlautstärke in Bezug auf das Originalsignal.		
Page02	HiDMP	0–10		PSync	OFF,ON		Level	0–150	
	Steuert die Höhendämpfung im Delay-Sound.			In der Stellung ON wird der Zeitwert, der über die vertikale Pedalbewegung gesteuert wird, auf das Tempo synchronisiert.			Steuert den Ausgangspegel.		

#6 Rotary-Z

Die Rotationsgeschwindigkeit- und breite dieser Leslie-Simulation können über das Pedal gesteuert werden.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Speed	0–100	Ⓟ	Width	0–100	Ⓟ	Bal	0–100	
	Steuert die Rotationsgeschwindigkeit.			Steuert die Stereobreite im Höhenbereich.			Steuert die Balance zwischen dem Horn (Höhenbereich) und dem Woofer (Bassbereich).		
Page02	Level	0–150		Drive	0–100				
	Steuert den Ausgangspegel.			Steuert das Verstärkungsmaß des Preamps.					

WEITER>>>

Effekt-Typen und -Parameter für das Z-Pedal

#7 TalkPDL-Z

Dieser Effekt lässt eine Gitarre wie eine menschliche Stimme klingen.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	VPosi	0–100 Ⓟ	HPosi	0–100 Ⓟ	Voice	0–100
	Bestimmt den Wert in der Anfangsposition. Nachdem das Pedal bedient wurde, wird der physikalische Wert benutzt.		Bestimmt den Wert in der Anfangsposition. Nachdem das Pedal bedient wurde, wird der physikalische Wert benutzt.		Steuert die Qualität der Stimme.	
Page02	Mode	Step,Soft	Tone	0–10	Level	0–150
	Steuert, wie sich die Vokale ändern.		Steuert den Klang.		Steuert den Ausgangspegel.	

#8 TRM&PHSR

Bei diesem Effekt erzeugt das Pedal in der Linksdrehung einen Tremolo- und in der Rechtsdrehung einen Phaser-Effekt.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Depth	L100–R100 Ⓟ	TrmRt	𝅘𝅥𝅯– ♩ x20 ♪	PhaRt	𝅘𝅥𝅯– ♩ x20 ♪
	Steuert die Effekt-Tiefe.		Steuert die Geschwindigkeit (Rate) des Tremolos.		Steuert die Geschwindigkeit (Rate) des Phasers.	
Page02	Wave	UP 0–UP 9, DWN 0–DWN 9, TRI 0–TRI 9	Color	4 STG , 8 STG , inv 4 , inv 8	Level	0–150
	Bestimmt die Modulationswellenform für das Tremolo.		Steuert die Färbung des Phasers.		Steuert den Ausgangspegel.	

#9 CHO&REV

Bei diesem Effekt erzeugt das Pedal in der Linksdrehung einen Chorus- und in der Rechtsdrehung einen Reverb-Effekt.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Depth	L100–R100 Ⓟ	ChoRt	1–50	Decay	1–30
	Steuert die Effekt-Tiefe.		Steuert die Geschwindigkeit (Rate) des Chorus.		Steuert die Decay-Dauer.	
Page02	RevMx	0–100	Level	0–150		
	Steuert die Reverb-Mischung.		Steuert den Ausgangspegel.			

#10 FLNG&DLY

Bei diesem Effekt erzeugt das Pedal in der Linksdrehung einen Flanger- und in der Rechtsdrehung einen Delay-Effekt.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Depth	L100–R100 Ⓟ	FlgRt	0–50 ♪	DlyTm	1–2000 ♪
	Steuert die Effekt-Tiefe.		Steuert die Geschwindigkeit (Rate) des Flangers.		Steuert die Verzögerungszeit des Delays.	
Page02	FlgDp	0–100	DlyFB	0–100	DlyMx	0–100
	Steuert die Tiefe (Depth) des Flangers.		Steuert das Feedback für das Delay.		Steuert die Delay-Mischung.	
Page03	Level	0–150				
	Steuert den Ausgangspegel.					

#11 OctPitch

Bei diesem für Single-Notes entwickelten Effekt transponiert das Pedal den Sound in der Linksdrehung um -1 Oktave und in der Rechtsdrehung um +1 Oktave.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Pitch	L100–R100 Ⓟ	Tone	0–10	Level	0–150
	Steuert den Betrag der Transposition.		Steuert den Klangcharakter.		Steuert den Ausgangspegel.	

#12 W-Shift

Bei diesem für Single-Notes entwickelten Effekt steuert das Pedal die Tonhöhe und das Vibrato.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Pitch	0–200 Ⓟ	VIBRT	0–100 Ⓟ	Level	0–150
	Steuert den Betrag der Transposition.		Steuert den Anteil des Vibratos.		Steuert den Ausgangspegel.	
Page02	Rate	0–100 ♪	Depth	0–100	Tone	0–10
	Steuert die Vibrato-Geschwindigkeit.		Steuert die Vibrato-Tiefe.		Steuert den Klangcharakter.	

#13 HotSpice

Dieser Effekt simuliert den Klang einer Sitar.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Sitar	0–100 Ⓟ	PitMx	0–100 Ⓟ	Input	GtrIn,EfxIn
	Steuert die Balance zwischen dem Sitar- und dem Original-Sound.		Steuert die Lautstärke der um eine Oktave transponierten Dopplung.		Dient zur Auswahl des Eingangssignals für den Sitar-Effekt.	
Page02	Reso	-10–10	Buzz	0–100	Sense	0–100
	Steuert die Intensität er Resonanzbewegung.		Steuert den Klangcharakter der Schwebungen		Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.	
Page03	Level	0–150				
	Steuert den Ausgangspegel.					

#14 ChaosDLY

Dieser chaotische Effekt verwendet Filter und Echos.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Chaos 0–100 Ⓟ	Time ♩x2–𝅘𝅥𝅯 ♪ Ⓟ	Level 0–150
	Steuert die Tiefe der Filter- und Echo-Effekte.	Bestimmt die Echo-Zeit.	Steuert den Ausgangspegel.
Page02	FltOs 0–100		
	Bestimmt die Minimalfrequenz des Filters.		

#15 Starship

Dieser Effekt erzeugt einen Sound wie ein fliegendes Raumschiff.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Accel 0–100 Ⓟ	Power 0–100 Ⓟ	Level 0–150
	Steuert die „Beschleunigung" des Sounds durch Ändern der Samplingrate.	Steuert die „Power" durch Änderung der Klang-Balance.	Steuert den Ausgangspegel.
Page02	Reso 0–100	VLCTY 0–10	
	Steuert die Intensität der Effekt-Resonanz.	Steuert die Geschwindigkeit der Klangänderung.	

#16 RNDM Talk

Dieser Talking-Effekt variiert die Vokale nach dem Zufallsprinzip.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Speed ♩x2–♪ ♪ Ⓟ	Voice 0–100 Ⓟ	Level 0–150
	Steuert die Geschwindigkeit der Vokal-Klangänderung.	Steuert die Qualität der Stimme.	Steuert den Ausgangspegel.

#17 FuzzyBack

Dieser Fuzz-Effekt sorgt bei Single-Notes für eine Rückkopplung. Das Sustain des Feedback-Sounds wird verlängert, wenn das Z-Pedal ganz nach rechts bewegt wird.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0–100 Ⓟ	HRMNX 0–100 Ⓟ	Level 0–150
	Steuert das Gain.	Steuert das Feedback-Maß der Obertöne.	Steuert den Ausgangspegel.
Page02	Depth 0–100		
	Steuert die Gain-Tiefe, wenn das Pedal gedrückt wird.		

#18 Granular

Bei diesem Granular-Effekt wird der Sound regelmäßig gesampelt.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Size 0–100 Ⓟ	Flt L100–R100 Ⓟ	Rate ♩x2–♪, Hold ♪
	Steuert die Auflösung des Granular-Effekts.	Steuert den Anteil des Filters.	Bestimmt die Samplingfrequenz. In der Stellung Hold wird der Sound gesampelt, wenn Sie picken.
Page02	FltOs 0–100	FltRs 0–100	Level 0–150
	Bestimmt die Minimalfrequenz des Filters.	Steuert die Intensität er Filter-Resonanz.	Steuert den Ausgangspegel.

#19 SpaceWorm

Dieser Ring Modulator erzeugt einen abgedrehten Sound.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Freq 0–100 Ⓟ	Speed ♩x9–♪ ♪ Ⓟ	Depth 0–100
	Steuert die Frequenz des Ring Modulators.	Steuert die Geschwindigkeit der Step-Wellenform.	Steuert die Tiefe der Ring-Modulation.
Page02	Step 2–32	Level 0–150	
	Steuert die Anzahl der Stufen der Step-Wellenform.	Steuert den Ausgangspegel.	

#20 Custom

Hiermit können Sie die Parameter anderer Effekte über das Z-Pedal steuern.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	ZP-V : DEST	ZP-V : min	ZP-V : max
	Bestimmt den Parameter, der über die vertikale Bedienung des Z-Pedals gesteuert wird.	Bestimmt den Wert, wenn das Pedal komplett geschlossen ist.	Bestimmt den Wert, wenn das Pedal komplett geöffnet ist.
Page02	ZP-L : DEST	ZP-L: Left	ZP-L : Center
	Bestimmt den Parameter, der über die Bewegung des Z-Pedals nach links gesteuert wird.	Bestimmt den Wert für das Pedal im Linksanschlag.	Bestimmt den Wert für das Pedal in der Mittelposition.
Page03	ZP-R : DEST	ZP-R : Center	ZP-R : Right
	Bestimmt den Parameter, der über die Bewegung des Z-Pedals nach rechts gesteuert wird.	Bestimmt den Wert für das Pedal in der Mittelposition.	Bestimmt den Wert für das Pedal im Rechtsanschlag.

Fehlerbehebung

Kein Sound oder geringe Lautstärke

- Stellen Sie sicher, dass der POWER-Schalter auf „ON“ gestellt ist.
- Überprüfen Sie die Anschlüsse (→S. 4–5).
- Passen Sie den Patch-Pegel an (→S. 18).
- Passen Sie den Master-Pegel an (→S. 20).
- Bei der Lautstärkesteuerung über das Z-Pedal / ein Expression-Pedal muss die passende Lautstärkeeinstellung vorher mit dem Pedal eingerichtet werden.
- Stellen Sie sicher, dass der Mute-Modus nicht aktiv ist (→S. 24).

Es sind viele Nebengeräusche zu hören

- Überprüfen Sie die geschirmten Kabel auf Defekte.
- Verwenden Sie nur das originale ZOOM-Netzteil.

Der Sound klingt merkwürdig/verzerrt

- Stellen Sie den Parameter OUTPUT auf das Ausgabegerät ein (→S. 23).
- Stellen Sie den Schalter ACTIVE/PASSIVE auf die Pickups Ihrer Gitarre oder das Gerät ein, mit dem der **GS** direkt verbunden ist (→S. 5).
- Wenn Sie den TUBE BOOSTER verwenden, senken Sie den Boost-Pegel ab (→S. 34).

Ein Effekt funktioniert nicht

- Wenn die Prozessorleistungsgrenze überschritten wird, erscheint „DSP FULL“ im Effekt-Display. In diesem Fall wird der Effekt auf Bypass geschaltet (→S. 10).

Das Z-Pedal funktioniert nicht richtig

- Überprüfen Sie die Z-Pedal-Einstellungen (→S. 12).
- Richten Sie das Z-Pedal ein (→S. 38).

Der DAW-Aufnahmepegel ist zu niedrig

- Überprüfen Sie die Einstellung des Aufnahmepegels (→S. 22).

Spezifikationen

Effekt-Typen		145 Typen
Anzahl der gleichzeitigen Effekte		9
Anzahl der User-Bänke/Patches		3 Patches x 99 Bänke
Samplingfrequenz		44,1 kHz
A/D-Wandlung		24 Bit mit 128-fachem Oversampling
D/A-Wandlung		24 Bit mit 128-fachem Oversampling
Signalverarbeitung		32 Bit Floating Point & 32 Bit Fixed Point
Frequenzgang		20 - 20 kHz +1 dB, -3 dB (10 kΩ Last)
Display		LCD x 4
Eingang		Standard-Monoklinkenbuchse Empf. Eingangspegel -20 dBm Eingangsimpedanz 1 MΩ ACTIVE/PASSIVE (schaltbar)
Ausgang(L/R)		Standard-Monoklinkenbuchse x 2 Maximaler Ausgangspegel: Line: +5 dBm (an einer Ausgangslast von 10 kΩ oder höher)
	Kopfhörer	Standard-Stereoklinkenbuchse Maximaler Ausgangspegel: 20 mW + 20 mW (an 32 Ω Last)
	Symmetrischer Ausgang	XLR-Anschluss Ausgangsimpedanz 100 Ω (HOT-GND, COLD-GND), 200 Ω (HOT-COLD) PRE/POST (schaltbar) GND LIFT (schaltbar)
Steuereingang		Für FP01/FP02/FS01
Stromversorgung		Netzteil DC9V (Minuspol innen), 500 mA (ZOOM AD-16)
Abmessungen		190 mm (T) x 470 mm (B) x 90 mm (H)
USB		USB Audio
Gewicht		3,1 kg
Optionen		FP01/FP02 Expression-Pedal und FS01 Fußschalter

• 0dBm = 0.775Vrms

Rhythmus-Liste

#	PatternName	TimSig
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4
15	DnB	4/4

#	PatternName	TimSig
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4

#	PatternName	TimSig
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

Für EU-Länder

Konformitätserklärung:
Dieses Produkt entspricht den Richtlinien der
EMV Richtlinie 2004/108/EG sowie
der Niederspannungsrichtlinie 2006/95/EG und
ErP Directive 2009/125/EG und
RoHS Directive 2011/65/EU

Entsorgung von elektrischen Altgeräten

(gültig für europäische Länder mit Mülltrennung)

Dieses Symbol auf dem Produkt oder der Verpackung weist darauf hin, dass dieses Produkt nicht als Hausmüll entsorgt werden darf. Stattdessen muss es an einer Entsorgungsstelle für elektrischen/elektronischen Müll abgegeben werden. Durch die korrekte Entsorgung werden mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt und die Gesundheit vermieden, die andernfalls durch unsachgemäße Abfallbeseitigung auftreten können. Die Wiederverwertung der Materialien hilft dabei, natürliche Rohstoffe zu erhalten. Weitere Informationen zur Wiederverwertung dieses Produkts erhalten Sie bei Ihrer Stadtverwaltung, der für Sie zuständigen Müllumladestation sowie von dem Händler, bei dem Sie dieses Produkt gekauft haben.

ZOOM CORPORATION
4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan
http://www.zoom.co.jp

G5-5002-2